

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Національний університет кораблебудування імені адмірала Макарова
Гуманітарний навчально-науковий інститут

Кафедра прикладної лінгвістики

«Допущений до захисту»
Завідувач кафедри

_____ 2021 р.
«___» _____

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на здобуття ступеня вищої освіти «бакалавр»

на тему: Розробка електронного посібника з методики викладання англійської мови на тему: «Використання ігрових цифрових ресурсів при навчанні лексики»

Виконала: студентка
групи 4521 Голуб А.І. _____
(підпис)

Керівник роботи:
_____ **старший викладач** _____
(посада, науковий ступень вчене звання)
Мочалова Н.С. _____
(підпис)

Зміст

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ НАВЧАННЯ ЛЕКСИКИ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ З ВИКОРИСТАННЯМ ЦИФРОВИХ РЕСУРСІВ.....	7
1.1 Поняття лексичної компетенції.....	7
1.2 Поняття ігрових цифрових ресурсів.....	13
1.3 Психолого-педагогічні основи реалізації ігрових цифрових методів навчання на уроках англійської мови.....	17
1.4 Особливості формування іншомовної лексичної компетенції.....	20
РОЗДІЛ 2. СПЕЦИФІКА ЗАСТОСУВАННЯ ЦИФРОВИХ РЕСУРСІВ У НАВЧАННІ ЛЕКСИКИ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ.....	25
2.1 Форми и прийоми використання ігрових методів навчання лексики на уроці.....	25
2.2 Особливості застосування електронних конструкторів для розробки ігрових навчальних завдань.....	33
2.3 Система вправ із використанням ігрових цифрових ресурсів.....	41
2.4 Особливості застосування ігрових цифрових ресурсів у навчанні лексики англійської мови.....	48
РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА ЕЛЕКТРОННОГО ПОСІБНИКА З МЕТОДИКИ ВИКЛАДАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ.....	54
3.1 Електронний посібник як новітній засіб навчання.....	54
3.2 Характеристика засобів формування сайтів.....	55
3.3 Методика створення електронного посібника за допомогою технології Google Sites.....	57
ВИСНОВКИ.....	62
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	64
ДОДАТКИ.....	69

ВСТУП

Актуальність роботи полягає в тому, що специфіка застосування цифрових ресурсів у навчанні лексики англійської мови привертає увагу як дослідників, так і педагогів. Особливості використання ігрових цифрових ресурсів при навчанні лексики англійської мови є недостатньо дослідженими у лінгвістиці і потребують більш детального вивчення як з погляду лінгвістики, так і з погляду педагогіки.

На сучасному етапі кількість технологій, які використовуються під час навчання англійської мови, стали надзвичайно різноманітними та ключовими в мовній практиці. Головною метою навчання іноземної мови в школі є розвиток комунікативної компетенції, розвиток особистості учня, розвиток здатності до участі в міжкультурному спілкуванні англійською мовою і здатності до постійного самовдосконалення. Але якість досягнення мети залежить насамперед від спонукання і потреб учня, його мотивації. Саме мотивація викликає цілеспрямовану активність, визначає вибір засобів і прийомів, їх впорядкування для досягнення мети.

Одним з найважливіших стимулів, що впливають на формування мотивів, є використання ігрових цифрових ресурсів (ІЦР). Сучасний учитель повинен вміти створити умови для практичного оволодіння мовою для кожного учня, вибрати такі методи навчання, які дозволили б кожному учню виявити свою активність, свою творчість, а також активізувати пізнавальну діяльність учня в процесі навчання лексики англійської мови. При традиційних методах ведення уроку головним носієм інформації для учня, як ми знаємо, виступає вчитель. Він вимагає від учня концентрації уваги, зосередженості, напруги пам'яті. Не кожен учень здатний працювати в такому режимі. Психологічні особливості характеру, тип сприйняття дитини стають причиною «неуспішності» школяра. При цьому сучасні вимоги до рівня освіченості не дозволяють знизити обсяг інформації, необхідної для засвоєння учнем на уроці. Тому на сьогодні актуальним є проведення уроків

із застосуванням нових інформаційних технологій. Однак впровадження в навчальний процес використання ІЦР зовсім не повинно виключати традиційні методи навчання, а гармонійно поєднуватися.

Колекція цифрових ресурсів містить серії електронних освітніх ресурсів які є наочним і методичним доповненням програм та підручників дошкільної та загальної середньої освіти і призначені тільки для некомерційного використання в системі освіти України. До серій електронних освітніх ресурсів входять: мультимедійні проєкти, відео-уроки, відео майстер-класи, веб-квести, відеофільми, дидактичні матеріали, тестові завдання, комп'ютерні тренажери, презентації, аудіо-файли, лепбуки, інтелект-карти, розробки уроків, інтерактивні завдання, інтерактивні карти, інтерактивні таблиці та інше. Цифрова колекція постійно поповнюється авторськими розробками науково-методичних працівників, педагогічних працівників, а також систематизованими та описаними Інтернет-ресурсами.

Процес інформатизації суспільства й освіти знайшов своє відображення у вітчизняній та зарубіжній науковій літературі. До проблеми історичного розвитку різних типів інформаційно-комунікаційних технологій зверталися у своїх дослідженнях О. І. Агапова, А. О. Кривошеєва, А. С. Ушакова та інші. Проблему використання інформаційно-комунікативних технологій у освітньому процесі розглядали в своїх працях вітчизняні дослідники Н. Андрєєва, Т. Антоненко, Е. Бодрова, Н. Гавриш, Н. Горбунова, В. Лапінський, О. Мельник, С. Ніколаєва, М. Яшанов та інші.

Безпосередньо на необхідність використання цифрових технологій під час вивчення англійської мови вказували в своїх роботах зарубіжні науковці А.М. Battro, G.H. Beckett, P.C Miller, L. Cameron, K. Caro, N. Rosado та інші.

Мета дослідження — розробити електронний посібник з методики викладання англійської мови на тему: «Використання ігрових цифрових ресурсів при навчанні лексики».

Мета потребує реалізації таких **завдань**:

- проаналізувати погляди дослідників на поняття лексичної компетенції та ігрових цифрових ресурсів;
- дослідити теоретичні положення методики використання ігрових цифрових ресурсів;
- вивчити особливості використання ігрових цифрових ресурсів при навчанні лексики;
- розробити систему вправ із використанням ігрових цифрових ресурсів;
- розробити електронний посібник з цифрових ресурсів при навчанні лексики.

Об'єктом дослідження є сучасні ігрові цифрові ресурси (ІЦР).

Предметом дослідження є особливості використання ігрових цифрових ресурсів при навчанні лексики англійської мови.

Методи роботи обумовлені специфікою досліджуваного матеріалу:

1. *Загальнонаукові* (аналіз, синтез, класифікація, порівняння, систематизація та узагальнення) — з метою аналізу стану досліджуваної проблеми, уточнення сутності базових понять дослідження.
2. Метод *контент-аналізу* – дозволяє отримати релевантні результати при аналізі.
3. Метод *системного аналізу*.
4. Метод *моделювання*.

Теоретичне значення роботи полягає у тому, що розроблений електронний посібник на тему: «Використання ігрових цифрових ресурсів при навчанні лексики» містить систематизовану інформацію про теоретичні положення методики використання ігрових цифрових ресурсів, особливості використання ігрових цифрових ресурсів при навчанні лексики. Розроблено відповідну систему вправ із використанням ігрових цифрових ресурсів.

Практичне значення результатів дослідження визначається можливістю використання їх у фаховій мовознавчій підготовці спеціалістів

за програмами навчальних закладів, у підготовці до семінарських занять, у написанні рефератів, курсових робіт з мовознавства та педагогіки. Результати дослідження можуть бути застосовані спеціалістами різних гуманітарних галузей науки — мовознавцями, педагогами, філологами та ін.

Апробація основних результатів кваліфікаційної роботи відбулася на XVII Всеукраїнської науково-методичної конференції студентів та молодих науковців «Прикладна лінгвістика 2021: Проблеми і рішення» (м. Миколаїв, Національний університет кораблебудування імені адмірала Макарова, протокол №9 від 27.04.2021 р.) На конференції було представлено статтю на тему: «Поняття лексичної компетенції та ігрових цифрових ресурсів» (с. 60).

Структура дипломної роботи. Робота складається з вступу, двох розділів, висновків, додатків та списку літератури, що включає 46 найменувань. Загальний обсяг роботи становить 70 сторінок.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ НАВЧАННЯ ЛЕКСИКИ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ З ВИКОРИСТАННЯМ ЦИФРОВИХ РЕСУРСІВ

1.1 Поняття лексичної компетенції

На сучасному етапі розвитку освіти в Україні утверджено компетентнісний підхід до розвитку учнів, сутність якого полягає у спрямованості навчально-виховного процесу на формування й розвиток ключових і предметних компетентностей.

На думку А. Богуш, компетентність — це комплексна характеристика особистості, що включає в себе результати попереднього психічного розвитку: знання, вміння, навички, креативність (здатність творчо вирішувати завдання: складати творчі розповіді, малюнки і конструкції за задумом), ініціативність, самостійність, самооцінювання, самоконтроль. Компетентність має вікові характеристики, які розглядаються як орієнтовні показники розвитку особистості на кожному віковому етапі, базові характеристики видів діяльності [7, с. 75].

На думку Т.А. Антоненко іншомовна комунікативна компетенція є органічним поєднанням лінгвістичної, культурної та комунікативної компетенцій [3, с. 28].

Рада Європи представляє комунікативну компетенцію (щодо іноземної мови) як сукупність лінгвістичної, соціолінгвістичної та прагматичної компетенцій. При цьому під лінгвістичної компетенцією розуміється сукупність граматичної, семантичної, лексичної, фонологічної, та орфографічної компетенцій [27].

Можна зазначити, що у процесі розвитку мовної компетенції відбувається становлення саме лексичної компетенції — тобто здатність учня визначати контекстуальне значення слова, порівнювати його обсяг у двох або

навіть більше мовах, виявляти в ньому специфічно національне, характерне для культури народу, говорити цією мовою.

Лексична компетенція визначається дослідниками Н. Горбуною, А. Богуш, Н. Гавриш, С. Ніколаєвою як наявність певного запасу лексичних одиниць з урахуванням віку учня, здатність адекватно оперувати ними в актах комунікації в різноманітних значеннях, доречно вживати образні вислови, прислів'я, приказки, фразеологічні звороти для досягнення відповідного комунікативно-функціонального результату.

Зазначимо, що уявлення учнів тільки тоді стають чіткими і ясними, коли вони одержують словесне вираження і тоді вони здатні доречно підбирати та вживати обрані лексичні одиниці.

Згідно з документом Ради Європи «Загальноєвропейські компетенції володіння іноземною мовою: Вивчення, навчання, оцінка» під поняттям лексичної компетенції розуміється «знання словникового складу мови, що включає лексичні та граматичні елементи і здатність їх використовувати в мові» [27].

При вивченні поняття лексична компетенція (ЛК), варто також розглянути поняття активний та пасивний лексичний мінімум. **Активний лексичний мінімум** — це лексичні одиниці, якими учні користуються для вираження своїх думок в усній і письмовій формі, під час говоріння та письма, а також розуміють думки інших при аудіюванні та читанні. **Пасивний лексичний мінімум** — це лексичні одиниці, які учні розуміють під час сприймання думок інших в усній (аудіювання) і письмовій формі (читання) [26, с. 46].

Можемо зазначити, що цілі (формування ЛК), умови навчання у середніх навчальних закладах (визначені час і тематика) викликають необхідність відбору лексичного мінімуму. На нашу думку, відбір лексичних мінімумів має здійснюватися укладачами програм та авторами підручників, які й визначають кількість ЛО та їх приналежність до активного чи пасивного мінімумів. Оскільки цілі, умови навчання не є сталими, а

змінюються відповідно до вимог суспільства, то і кількісний склад мінімумів не може бути постійним.

На думку дослідниці Н. Горбунової, лексична компетенція — це здатність миттєво викликати з тривалої пам'яті еталон слова залежно від конкретного мовленнєвого завдання та включати це слово в мовленнєвий ланцюг. Лексична правильність мовлення визначається сталістю лексичних мовленнєвих навичок таких, як розпізнавання і розуміння лексичних одиниць активного і пасивного мінімумів при аудіюванні і говорінні [10, с. 3].

Як зазначає С. В. Смоліна, лексична компетенція — це здатність людини до коректного оформлення своїх висловлювань і розуміння мовлення інших, яка базується на складній і динамічній взаємодії відповідних навичок, знань та лексичної усвідомленості [34 с. 5].

Отже, ЛК включає в себе лексичні навички, знання і загальну мовну усвідомленість або здатність (language awareness) їх використання в усіх видах мовленнєвої діяльності.

За визначенням О. М. Шамова, лексична компетенція — це заснована на лексичних знаннях, навиках, уміннях, а також особистому мовному та мовленнєвому досвіді здатність людини визначати контекстуальне значення слова, порівнювати обсяг його значення в двох мовах, розуміти структуру значення слова і виділяти специфічно національне в значенні слова [37, с. 120].

Дослідник також зауважує, що лексична компетенція як система включає 5 компонентів: мотивацію, пізнання, практичну діяльність, рефлексію, поведінковий компонент [37, с. 121]. *Мотиваційний* компонент визначає цілі і мотиви навчання лексиці, стимулює активність учнів до вивчення іноземної мови. *Пізнавальний*, або *когнітивний* компонент «відповідає» за сформовані знання про лексичних одиницях, і активність в подальшому їх застосуванні на практиці. *Практичний* компонент «забезпечує» вміння застосовувати і сприймати лексичні одиниці в процесі комунікації. *Рефлексивний* компонент «спонукає» аналізувати рівень

володіння і правильність застосування засвоєних лексичних одиниць у мовленні. Поведінковий компонент передбачає вміння самостійно працювати з лексичними одиницями [37, с. 121].

На нашу думку, подані 5 компонентів, представлені дослідником О. Шамовим мають реалізовуватися і органічно поєднуватися під час навчання англійської мови задля досягнення мети і оволодіння лексичною компетенцією достатньою мірою.

На думку А. Е. Сіземіної, лексична компетенція, представляючи собою багаторівневе системне утворення, обумовлена складною взаємодією особистих якостей учня з набутими лексичними знаннями, навичками і вміннями, а також наявними особистим мовним і мовним досвідом. [32, с. 16].

У своєму дослідженні А. А. Фетисова розглядає лексичну компетенцію як «здатність і готовність <...> на основі сукупності придбаних лексичних знань, навичок і умінь, мовного і мовленнєвого досвіду здійснювати коректне міжособистісне і міжкультурне іншомовне спілкування <...> відповідно до мовних, стилістичними і соціокультурними нормами мови» [36, с. 26].

На нашу думку, дослідниця І. П. Короткова дає більш повне визначення лексичної компетенції: «Здатність впізнавати в усному і письмовому тексті лексичні одиниці, працювати з текстовим матеріалом відповідно до навчальних завдань, оперувати вивченою лексикою в процесі комунікації, виділяти прості словотвірні елементи, використовувати мовну здогадку в складній текстовій ситуації в процесі читання та аудіювання (інтернаціональні і складні слова), що дозволяє забезпечити успішне оволодіння основами всіх видів мовної діяльності» [13, с. 11].

Основні погляди на поняття лексичної компетенції представлено у таблиці:

Таблиця 1. Погляди на поняття лексичної компетенції

Поняття <i>лексичної компетенції</i>				
Н. Горбунова, А. Богуш,	наявність	певного	запасу	лексичних одиниць з

Н. Гавриш, С. Ніколаєва	урахуванням віку учня, здатність адекватно оперувати ними в актах комунікації в різноманітних значеннях, доречно вживати образні вислови, прислів'я, приказки, фразеологічні звороти для досягнення відповідного комунікативно-функціонального результату;
О. М. Шамов	заснована на лексичних знаннях, навиках, уміннях, а також особистому мовному та мовленнєвому досвіді здатність людини визначати контекстуальне значення слова, порівнювати обсяг його значення в двох мовах:
А. Е. Сіземіна	багаторівневе системне утворення, обумовлена складною взаємодією особистих якостей учня з набутими лексичними знаннями, навичками і вміннями;
А. А. Фетисова	здатність і готовність <...> на основі сукупності придбаних лексичних знань, навичок і умінь, мовного і мовленнєвого досвіду здійснювати коректне міжособистісне і міжкультурне іншомовне спілкування <...> відповідно до мовних, стилістичними і соціокультурними нормами мови.
І. П. Короткова	здатність впізнавати в усному і письмовому тексті лексичні одиниці, працювати з текстовим матеріалом відповідно до навчальних завдань, оперувати вивченої лексикою в процесі комунікації, виділяти прості словотвірні елементи, використовувати мовну здогадку.

Отже, поняття лексичної компетенції включає в себе: наявність певного запасу лексичних одиниць з урахуванням віку учня а також здатність впізнавати в усному і письмовому тексті лексичні одиниці, працювати з текстовим матеріалом відповідно до навчальних завдань, оперувати вивченої лексикою в процесі комунікації. Представлено схему:

Схема 1. Поняття лексичної компетенції



Зауважимо, що разом з процесом становлення лексичної компетенції відбувається розвиток лексичних навичок продуктивного і рецептивного характеру. Оволодіння усним мовленням (аудіюванням і говорінням) і читанням є неможливим без мовних навичок. Як зазначалося раніше, особливу значущість в цьому процесі набувають лексичні навички. Провідна роль лексичному компоненту відводиться в структурі змісту навчання іноземної мови в цілому.

Отже, представлені вище визначення лексичної компетенції дозволяють зробити висновок, що лексична компетенція це складне структурне утворення, яке включає в себе ряд таких складових як: сукупність знань, умінь і навичок, необхідних для здійснення комунікації; властивості особистості, необхідні для здійснення конкретної діяльності; здатність учнів справлятися з різними завданнями, тобто володіння способами вирішення проблем, досвід і здатність до досягнення мети в конкретній діяльності. Рівень сформованості комунікативних компетенцій безпосередньо залежить від якості оволодіння, в тому числі і лексичної стороною мовленнєвої діяльності.

1.2 Поняття ігрових цифрових ресурсів

Однією з новацій сучасної освіти є застосування ігрових цифрових ресурсів під час навчання іноземної мови. Це зумовлює особливе місце в інформатизації освіти електронних освітніх ігрових ресурсів. Їх створення і використання забезпечує модернізацію освіти, змістове наповнення освітнього простору, сприяє ефективності освітнього процесу, покращенню рівня мотивації та навчальних досягнень учнів, надає можливості для побудови індивідуальної освітньої траєкторії, гарантує рівний доступ учасників освітнього процесу до якісних навчальних і методичних матеріалів, створених на основі інформаційно-комунікаційних технологій, незалежно від місця проживання, форми навчання та інших особливостей.

Варто також зосередити увагу на розкритті поняття ігрових цифрових ресурсів (ІЦР). Укладачі чинного Положення про електронні освітні ресурси тлумачать ЕОР як «навчальні, наукові, інформаційні, довідкові матеріали та засоби, розроблені в електронній формі та представлені на носіях будь-якого типу, або розміщені у комп'ютерних мережах, які відтворюються за допомогою електронних цифрових технічних засобів і необхідні для ефективної організації освітнього процесу, в частині, що стосується його наповнення якісними навчально-методичними матеріалами». Одним із різновидів ЕОР навчального призначення є електронний освітній ігровий ресурс (далі — ЕОІР), що поєднує пізнавальну та розвивальну функції, містить цілісний теоретичний матеріал та компетентнісні завдання з навчального предмета, подані в ігровій формі [34, с. 28].

В.М. Горовий підкреслює, що саме інформаційний ресурс у період динамічних глобальних перетворень стає найважливішим для людства та є його основним аргументом перед викликами сучасності, перспективним фактором подальшого суспільного розвитку [9, с. 2].

Поняття ігрові цифрові ресурси дослідники С. Г. Литвинова та О. М. Мельник визначили системним програмним забезпеченням для вивчення конкретного предмета, яке поєднує пізнавальну й розважальну функції,

містить завдання в ігровій формі та спрямоване на активізацію пізнавальної діяльності учнів [17, с. 9].

У 2017 р. Наказом Міністерства освіти і науки України поняття електронні освітні ігрові ресурси (ЕОІР) було закріплене як правовий термін: електронний освітній ігровий ресурс — різновид електронного освітнього ресурсу навчального призначення, що поєднує пізнавальну та розвивальну функції, містить цілісний теоретичний матеріал і компетентнісні завдання з певного предмета, подані в ігровій формі [25, с.11].

Схема 2. Сутнісні характеристики ЕОІР



Відповідно, створення сучасного інформаційно-освітнього простору є неможливим без його наповнення якісними електронними ресурсами, які мають не тільки освітнє, але й пізнавально-ігрове спрямування.

Сучасні дослідники (С. Смоліна, І. Короткова, Л. Павлова) вважають, що активна роль інформаційних технологій в освіті зумовлена тим, що порівняно з традиційними навчально-методичними засобами комп'ютерно орієнтовані засоби навчання забезпечують нові можливості, тобто сприяють індивідуалізації, диференціації, інтенсифікації освіти і, як наслідок, її оптимізації та вдосконаленню, а також дають змогу реалізувати сучасні педагогічні технології навчання на більш високому рівні, стимулюють розвиток дидактики й методики [34, с. 56].

Колекція цифрових ресурсів містить серії електронних освітніх ресурсів які є наочним і методичним доповненням програм та підручників

загальної середньої освіти і призначені тільки для некомерційного використання в системі освіти України. До серій електронних освітніх ресурсів входять: мультимедійні проекти, відео-уроки, відео майстер-класи, веб-квести, відеофільми, дидактичні матеріали, тестові завдання, комп'ютерні тренажери, презентації, аудіо-файли, лепбуки, інтелект-карти, розробки уроків, інтерактивні завдання, інтерактивні карти, інтерактивні таблиці та інше.

У дистанційних і змішаних формах навчання англійської мови, що є особливо актуальним у сьогоденні, використовуються різні форми реалізації ігрових цифрових ресурсів: комп'ютерні ігри, навчальні мобільні додатки (наприклад «Learningapps», «Quizlet» і «Classtools»), програми і додатки з елементами доповненої реальності (наприклад, Peronio, Reading Kingdom) і з 3D-спілкуванням за допомогою аватарів (наприклад, Machinima, Second Life).

Для учнів старших класів може становити інтерес платформа Duolingo. Платформа пропонує численні письмові уроки, диктанти, тут приділяється увага і розмовним навичкам. Користувачі отримують «бали досвіду» під час вивчення англійської мови. Курс вважається вивченим, коли користувач виконав всі пов'язані з ним уроки. За один курс користувач може вивчити до 2000 слів. Ще одним освітньою ігровим цифровим ресурсом для вивчення іноземної мови є платформа Lingualeo. Lingualeo ґрунтується на таких секретах вивчення англійської мови, як розуміння мети навчання, задоволення від регулярних занять, робота з живою мовою, наслідування носіям мови і доведення умінь до автоматизму за рахунок використання зорової, слухової та моторної пам'яті.

Зазначимо сутнісні характеристики ЕОІР відповідно до наведених вище визначень:

- ігрова форма;
- поєднання пізнавальної, розвивальної та розважальної функцій;
- відповідність програмі конкретного предмета.

На сучасному етапі гра визнана складним соціокультурним феноменом, а саме унікальним чинником розвитку особистості й суспільства, якому присвячена велика кількість філософсько-культурологічних, психологічних і педагогічних досліджень.

Подано класифікацію навчальних цифрових ігор англійської мови на:

- інтерактивні;
- мережеві (flash ігри);
- мотивуючі [6, с. 124]. Всі ці ігри виконують головну функцію — оволодіння англійською мовою в захопливій, ігровій формі, підвищуючи мотивацію учнів до вивчення мови.

Інтерактивні ігри, як правило, багаторівневі. Вони розвивають дітей і допомагають їм освоїти англійську мову за допомогою цікавих завдань. Мережеві ігри орієнтовані на освоєння або закріплення певного лексичного, граматичного матеріалу в рамках однієї flash гри. Мотивуючі гри мають розважальний характер. Вони озвучені «носіями мови», і є стимулом для оволодіння мовою.

Таким чином, під цифровими ігровими ресурсами в освітньому процесі можна розуміти такий вид діяльності, який характеризується взаємодією гравців (учень або група учнів), де комп'ютерна гра виступає в ролі одного з партнерів. І в традиційну схему «педагог-дитина-підручник» вводиться нова ланка – комп'ютер. Взаємодія педагога і дитини може виглядати наступним чином: «педагог – комп'ютер – дитина».

Іншими словами, це програмні засоби навчання, які поєднують розважальну і пізнавальну функції, мають педагогічне призначення та спрямовані на активізацію пізнавальної діяльності учнів.

Поняття ігрових цифрових ресурсів, їх створення і використання забезпечує модернізацію освіти, змістове наповнення освітнього простору, сприяє ефективності освітнього процесу, покращенню рівня мотивації та навчальних досягнень учнів, надає можливості для побудови індивідуальної освітньої траєкторії, гарантує рівний доступ учасників освітнього процесу до

якісних навчальних і методичних матеріалів, створених на основі інформаційно-комунікаційних технологій, незалежно від місця проживання, форми навчання та інших особливостей. Крім того, особливості цього інструментарію забезпечують гедоністичну й здоров'язбережувальну функції.

1.3 Психолого-педагогічні основи реалізації ігрових цифрових методів навчання на уроках англійської мови

Як відомо, психолого-педагогічною основою ігрових методів навчання є ігрова діяльність.

3. Манулейко вважає, що велике значення в психологічному механізмі гри відводиться мотивації діяльності. Ігрові методи навчання використовують різні способи мотивації:

1. Спільне рішення ігрових завдань стимулює міжособистісне спілкування і зміцнює відносини між учнями (мотиви спілкування).

2. У грі учні можуть постояти за себе, свої знання, своє ставлення до діяльності (моральні мотиви).

3. Кожна гра має близький результат (закінчення гри) і стимулює учня до досягнення мети (перемоги) і усвідомлення шляху досягнення мети.

Зауважимо, що у грі учні спочатку рівні, а результат залежить від самого гравця, його особистісних якостей. Безособовий процес навчання в грі набуває особистісну значущість. Ситуація успіху може створити сприятливий емоційний фон для розвитку пізнавального інтересу. У грі є загадка, тобто неотримана відповідь, що активізує розумову діяльність учня, штовхає на пошук відповіді (пізнавальні мотиви) [18, с. 28].

Цілі ігрових форм і прийомів, які застосовуються на уроці іноземної мови знаходяться за межами ігрових ситуацій, а результати можуть бути представлені у вигляді зовнішніх предметів (проекти), продуктів художньої творчості, нових знань. В іграх відбувається заміна мотивів: учні беруть

участь у грі з бажанням отримати задоволення від неї, а результат може бути конструктивним.

На думку М. Яшанова, ігри, що лежать в основі ігрових методів навчання виступають засобом навчання, хоча джерелом її активності є завдання, добровільно взяті на себе особистістю [42, с. 253].

В іграх учні досягають цілей різних рівнів:

- на першому рівні відбувається задоволення від самого процесу гри. У такої мети відображена установка, яка визначає готовність до будь-якої активності, якщо вона приносить радість;
- на другому рівні досягається функціональна мета, пов'язана з виконанням правил, розігруванням сюжетів, ролей;
- на третьому рівні учні досягають педагогічну мету, вирішуючи ігрові завдання. Саме на цьому рівні відбувається засвоєння нових слів іноземної мови, використання лексики в мові [43, с. 254].

Зазначимо, що вирішуючи ігрові завдання з використанням цифрових ресурсів, учні досягають педагогічної мети, яку часто не усвідомлюють. Граючи в лінгвістичну гру, учні концентрують свою увагу над конкретними завданнями, що стоять в грі, а результатом їх діяльності буде засвоєння нової лексики, спілкування іноземною мовою. Використання ігрових методів на уроці іноземної мови виправдано великим значенням гри для психічного розвитку учнів в будь-якому віці.

Більш того, застосування ігрових цифрових ресурсів сприяє оптимізації навчального процесу, реалізуючи такі дидактичні принципи:

- свідомості і активності учнів (миттєвий зворотний зв'язок і можливість оцінювання і самооцінювання);
- наочності (мультимедійно-динамічна форма подачі матеріалу);
- послідовності і систематичності (поступове ускладнення умов гри і ігрового матеріалу);
- індивідуалізації навчання (можливість вибору індивідуальної траєкторії;

- доступності та посильності (можливість самостійно вибрати складність навчального матеріалу);
- міцності (залучення емоцій учнів) [15, с. 215].

Тобто, зростання інтересу до застосування ігрових цифрових ресурсів у навчальний процес пояснюється також тим, що використання таких ігор є одним з дидактичних властивостей цифрових технологій поряд з мультимедійністю, інтерактивністю, нелінійністю подачі тексту і інформативністю.

На думку дослідника В. Лапінського, застосування ігрового методу навчання сприяє виконанню важливих завдань з навчання іншомовної лексики:

- 1) створення психологічної готовності учнів до мовного спілкування;
- 2) забезпечення природної необхідності багаторазового повторення ними лексичного матеріалу;
- 3) тренування учнів у виборі потрібного мовного варіанту, що є підготовкою до спонтанної мови [15, с. 216].

Ігрова діяльність в процесі навчання виконує функції: (розглянемо докладніше особливості усіх цих функцій):

1. *Навчальна функція* (полягає в розвитку пам'яті, уваги, сприйняття інформації, розвитку загально навчальних умінь і навичок, а також вона сприяє розвитку навичок володіння іноземною мовою).

2. *Виховна функція* (полягає у вихованні таких якостей, як уважне, гуманне ставлення до партнера по грі, також розвивається почуття взаємодопомоги і взаємопідтримки. Учня вводяться кліше мовного етикету для імпровізації мовного звернення один до одного на іноземній мові, що допомагає вихованню такої якості, як ввічливість).

3. *Розважальна функція* (полягає в створенні сприятливої атмосфери на уроках, перетворення уроків в цікаве і незвичайна подія, захоплюючу пригоду, а часом, і в казковий світ).

4. *Комунікативна функція* (полягає в створенні атмосфери іншомовного спілкування, об'єднання колективу учнів, встановлення нових емоційно-комунікативних відносин, заснованих на взаємодії іноземною мовою).

5. *Релаксаційна функція* (зняття емоційної напруги, викликаного навантаженням на нервову систему при інтенсивному навчанні іноземної мови).

6. *Психологічна функція* (полягає у формуванні навичок підготовки свого фізіологічного стану для більш ефективної діяльності, а також перебудови психіки для засвоєння великих обсягів інформації).

7. *Розвиваюча функція* (спрямована на гармонійний розвиток особистісних якостей для активізації резервних можливостей особистості).

Як висновок, усі перераховані вище функції використання ігрових ресурсів допомагають не тільки в навчанні іноземної мови, але так само розвивають особистісні якості школяра.

Отже, однією з основних психолого-педагогічних основ реалізації ігрових цифрових методів навчання є мотиваційна функція, тобто навчання на основі ігрових цифрових ресурсів мотивує учнів тривалий час виконувати певні операції, що мають стимули, наприклад, збирання зірок (або балів), інших «трофеїв» і закріплення в рейтингових таблицях, а також ряд механічних дій, результатами яких можуть захоплюватися учні (тобто, відбувається формування високого рівня зацікавленості).

1.4 Особливості формування іншомовної лексичної компетенції

Як зазначалося у пункті 1.1, лексична компетенція — це здатність учнів до коректного оформлення своїх висловлювань і розуміння мовлення інших, яка базується на складній і динамічній взаємодії відповідних навичок, знань та лексичної усвідомленості.

Навичками іншомовної лексичної компетенції можемо назвати навички інтуїтивно правильного розуміння і вживання іншомовної лексики на основі мовленнєвих лексичних зв'язків між слухомовленнєвомоторною і графічною формами слова та його значенням, а також зв'язків між словами іноземної мови. [34, с. 67].

Одиницею навчання лексичного матеріалу є лексична одиниця (ЛО), яка може бути не лише словом, але й сталим словосполученням і навіть так званим «готовим реченням» (тобто таким, що не змінюється у мовленні). Прикладами ЛО можуть бути: Англ.: *beautiful; carry on; What's wrong?*

Лексичними знаннями є відображення у свідомості учня результату пізнання лексичної системи ІМ у вигляді поняття про цю систему і правил користування нею.

Формування іншомовної лексичної компетенції (ІЛК) в учнів середніх навчальних закладів спрямоване на оволодіння лексичними одиницями у відповідності з відібраними темами і сферами спілкування.

Як відомо, в основній школі (5 – 9 класи) розпочинається етап систематичної і послідовної роботи з автентичними навчальними матеріалами, які забезпечують нормативне оволодіння спілкуванням. Зростає обсяг лексичних одиниць, які вивчаються, у тому числі важливим є соціокультурний компонент, який сприяє формуванню соціолінгвістичної компетенції [32, с. 17].

Тематика охоплює різноманітні галузі знань, серед них і ті, які були об'єктом або вивчення на уроках з інших навчальних предметів (міжпредметні зв'язки), або із власного життєвого досвіду. Зростає доля самостійної роботи учнів, урізноманітнюються види навчальної діяльності, активно використовуються мовленнєві ситуації, що наближають навчальне спілкування до реальних умов, при цьому сфери спілкування, в межах яких визначається тематика ситуативного спілкування, залишаються такими ж, як і на початковому ступені: особистісна, публічна, освітня.

Розширюється тематика ситуативного спілкування: представлена у вигляді таблиці:

Таблиця 2. Тематика ситуативного спілкування [23, с. 130]

<i>Я, моя сім'я, мої друзі</i>	<ul style="list-style-type: none"> • родинні зв'язки, розпорядок дня, зовнішність, риси характеру, обов'язки в сім'ї, сімейні традиції, автобіографія
<i>Одяг, їжа, напої</i>	<ul style="list-style-type: none"> • покупки, відвідування магазинів, традиції харчування, основний асортимент товарів, ціна, гроші, розміри одягу, назви страв, приготування їжі, сервіровка столу, кухонні прилади, посуд
<i>Відпочинок і дозвілля</i>	<ul style="list-style-type: none"> • захоплення, вільний час, канікули, види спорту, Олімпійські ігри, кіно і театр, спортсмени, спортивні змагання, клуби, секції
<i>Природа. Погода. Подорож</i>	<ul style="list-style-type: none"> • загальні відомості про Велику Британію, Україну, види транспорту, предмети багажу, проїзні документи, визначні місця столиць
<i>Рідне місто. Село. Свята і традиції. Шкільне життя</i>	<ul style="list-style-type: none"> • навчальні предмети, робочий день, урок англійської мови, види діяльності на уроці, улюблений предмет, позакласні заходи, типи шкіл, навчальний персонал, система оцінювання, правила поведінки
<i>Охорона здоров'я</i>	<ul style="list-style-type: none"> • відвідування лікаря; симптоми захворювань, медичні заклади, медичні працівники, лікарські засоби
<i>Стиль життя</i>	<ul style="list-style-type: none"> • здоровий спосіб життя, розваги, друзі по листуванню, активний відпочинок
<i>Шкільна бібліотека</i>	<ul style="list-style-type: none"> • вибір книг для читання, улюблений письменник, книга, літературний герой, літературні жанри, робота в бібліотеці
<i>Засоби масової інформації</i>	<ul style="list-style-type: none"> • преса, рубрики, телебачення і радіо, програми, ведучі, улюблена радіо/телепередача
<i>Музика</i>	<ul style="list-style-type: none"> • музичні стилі, жанри, композитори, музиканти, виконавці, інструменти, відвідування концерту
<i>Велика Британія</i>	<ul style="list-style-type: none"> • географічне положення, географічні поняття, види ландшафтів, клімат, населення
<i>Україна</i>	<ul style="list-style-type: none"> • географічне положення, клімат, населення

<i>Молодіжна культура</i>	<ul style="list-style-type: none"> • зовнішність, захоплення, молодіжні організації, клуби, табори, течії молодіжної культури
<i>Наука і технічний прогрес</i>	<ul style="list-style-type: none"> • відомі вчені, винахідники і винаходи
<i>Робота і професія</i>	<ul style="list-style-type: none"> • професії, вибір професії, характеристики професій, фактори впливу на вибір професії

Щодо контролю рівня сформованості лексичної компетенції, то його важливо здійснювати безпосередньо у спілкуванні. Лексичний компонент мовленнєвих умінь може контролюватися у процесі розвитку вмінь в аудіюванні, говорінні, читанні і письмі. Очевидним є той факт, що формування лексичних навичок не є самоціллю. Оволодіння лексиною є лише засобом розвитку мовленнєвих умінь. Саме тому лексичні навички не є об'єктами підсумкового контролю.

На думку С. Смоліної, контролю підлягають такі дії з лексичними одиницями: виклик ЛО з пам'яті, сполучення її з іншими ЛО, включення слова у ширший контекст. Контроль рівня сформованості лексичної компетенції може здійснюватись у прихованій формі (наприклад, під час виконання умовно-комунікативних і комунікативних вправ) і відкрито: через усні та письмові контрольні вправи [34, с. 20].

Також зауважимо, що засвоєння лексичних одиниць рецептивного мінімуму можемо контролювати у процесі виконання різних вправ, тестів множинного вибору, тестів із вільно конструйованою відповіддю, заповнення пропусків лексичних одиниць у тексті.

Отже, основним критерієм оцінювання рівня сформованості лексичної компетенції можемо вважати правильність. Тобто правильність розуміння змісту тексту під час аудіювання і читання та правильність вживання лексичних одиниць під час говоріння та письма.

Лексична компетенція включає в себе лексичні навички, знання та загальну мовну усвідомленість або здатність їх використання в усіх видах мовленнєвої діяльності. Основний компонент лексичної компетенції – це

навички, які розглядаються як дії з мовним матеріалом, доведені до автоматизму внаслідок вправлення, а вміння – як здатність здійснювати мовленнєву діяльність в умовах міжкультурного іншомовного спілкування на основі здобутих знань і навичок, повністю зосереджуючись на змісті висловлювання а не на мовних засобах.

Поняття ігрових цифрових ресурсів, їх створення і використання забезпечує модернізацію освіти, змістове наповнення освітнього простору, сприяє ефективності освітнього процесу, покращенню рівня мотивації та навчальних досягнень учнів, надає можливості для побудови індивідуальної освітньої траєкторії, гарантує рівний доступ учасників освітнього процесу до якісних навчальних і методичних матеріалів, створених на основі інформаційно-комунікаційних технологій.

Колекція цифрових ресурсів містить серії електронних освітніх додатків, які є наочним і методичним доповненням програм та підручників дошкільної та загальної середньої освіти і призначені тільки для некомерційного використання в системі освіти України. До серій електронних освітніх ресурсів входять: мультимедійні проекти, відео-уроки, відео майстер-класи, веб-квести, відеофільми, дидактичні матеріали, тестові завдання, комп'ютерні тренажери, презентації, аудіо-файли, лепбуки, інтелект-карти, розробки уроків, інтерактивні завдання, інтерактивні карти, інтерактивні таблиці та інше.

Отже, ігрові цифрові ресурси забезпечують високий рівень особистісного включення учнів в освітній процес, завдяки чому діяльність здобувача освіти спрямована виключно на здобуття внутрішніх освітніх продуктів — це особистісні збільшення знань, умінь, навичок, засвоєні способи дій, розвинені здібності, мотиви, ставлення тощо, які в процесі взаємодії між собою формуються в складні інтегровані утворення, яким, зокрема, є компетентність.

РОЗДІЛ 2

СПЕЦИФІКА ЗАСТОСУВАННЯ ЦИФРОВИХ РЕСУРСІВ У НАВЧАННІ ЛЕКСИКИ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

2.1 Форми і прийоми використання ігрових методів навчання лексики на уроці

Як зазначалося раніше ігрові цифрові форми навчання англійської мови є актуальними не тільки для початкової школи, але й у середній та на старшій ступені шкільної освіти, тому що вони диктуються особливостями розвитку та сприйняття світу учнів-підлітків. Навчання за допомогою ігрових цифрових ресурсів має не тільки задовольняти пізнавальні потреби учнів, але й важливою є змістовність навчального матеріалу, його зв'язок з життям і практикою, проблемний й емоційний характер викладу, організація пошукової, пізнавальної діяльності.

Для аналізу було залучено декілька видів ігрових цифрових освітніх ресурсів, а саме:

- BBC Learning English;
- One Word a Day;
- Lingualeo;
- Duolingo;
- ED(English Dom) Words;
- Lucidchart (mind map);
- Mindmaster (mind map);
- Lingokids;
- «Розвиток дитини».

Обрані ігрові цифрові ресурси дають змогу вивчати лексику англійської мови не тільки під час навчання у школі безпосередньо на уроці англійської мови, а також і під час самостійного навчання, наприклад,

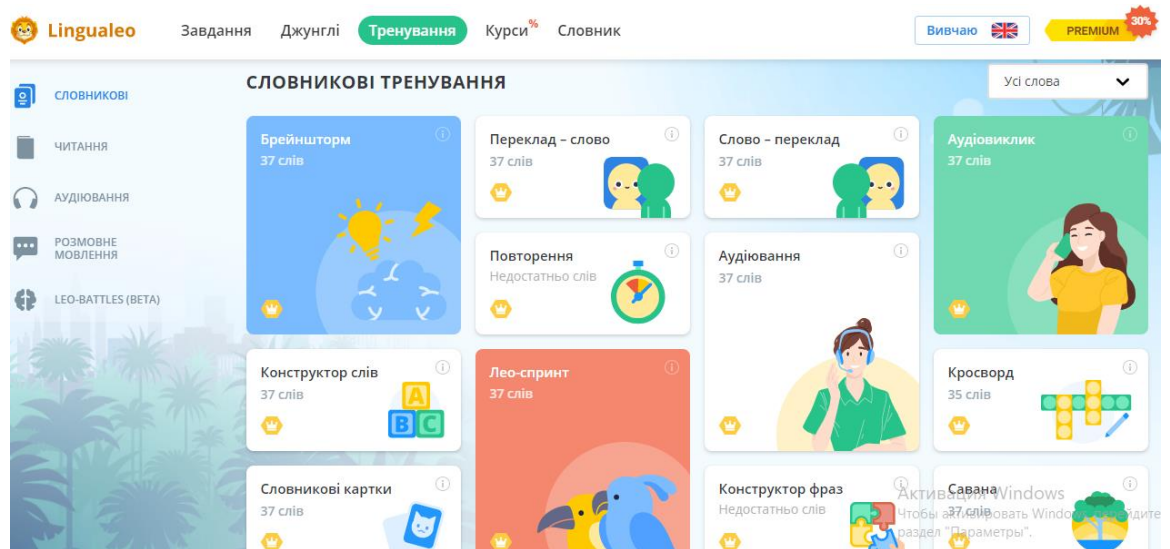
використовуючи програми: ED(English Dom) Words, Easy ten, Lingualeo, One Word a Day, Skyeng.

Також обрані ігрові цифрові ресурси стануть особливо актуальними під час дистанційного навчання, а саме: BBC Learning English, Lucidchart (mind map), Mindmaster (mind map); ED(English Dom) Words, Lingualeo.

Аналізуючи основні форми використання обраних цифрових ресурсів, можна зазначити, що під час навчання лексики англійської мови у середній та старшій школах, безпосередньо на уроках одним з найбільш ефективних ігрових цифрових ресурсів є ігрова платформа **Lingualeo**. Перед початком роботи із ресурсом, є можливість вибрати той рівень вивчення, якій необхідний для учнів певного класу (від початкового (A) до високого рівня (C)). Цей додаток включає в себе достатньо прийомів і методик для навчання лексики англійської мови:

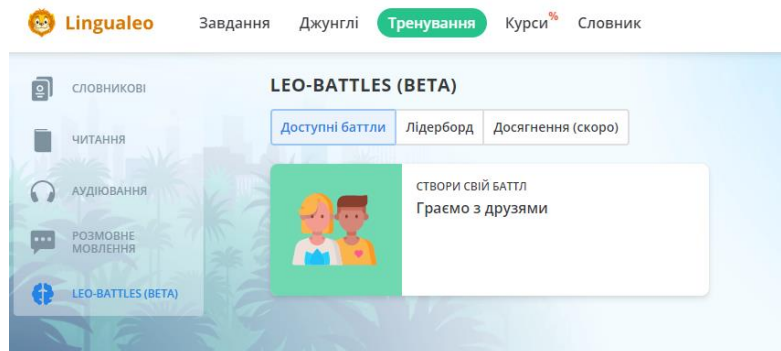
- брейншторм;
- словникові тренування: конструктор фраз, кросворд, слово-переклад, аудіо виклик та інше.

Є можливість підібрати слова за певною тематикою, яка відповідає шкільній програмі певного класу.



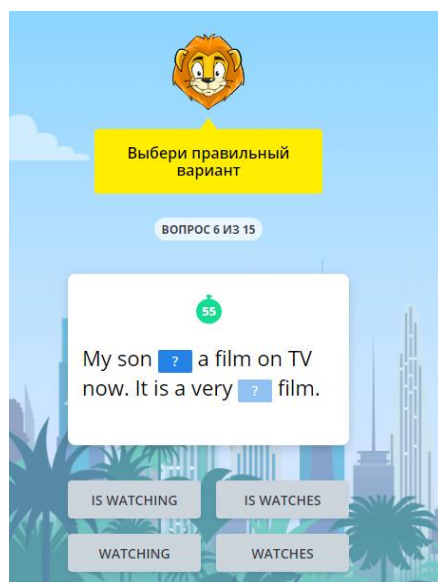
(Рис.2.1.1 <https://lingualeo.com/uk/training/words>)

Також додаток допоможе у груповій роботі з вивчення та тренування лексики англійської мови, тобто учні можуть поділитися на групи та взяти участь у «батлі».



(Рис.2.1.2 <https://lingualeo.com/uk/battle>)

Програма допоможе закріплювати набуті лексичні знання і під час самостійної роботи. На початку роботи з програмою для учня пропонується пройти тест із 15 базових тестових питань, щоб визначити рівень володіння мовою. Такий тест є особливо актуальним для учнів середньої і старшої школи, при підготовці до ЗНО, для яких вивчення англійської лексики має бути не тільки системним, але й ефективним.

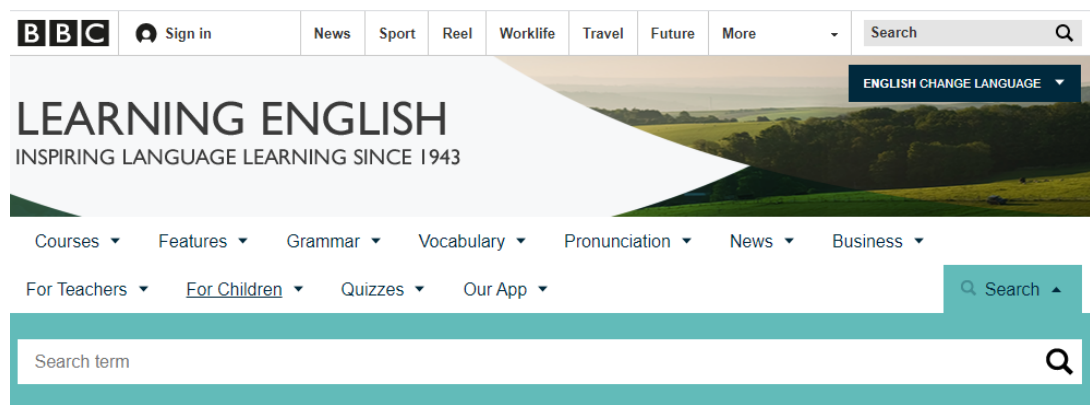


(Рис 2.1.3 <https://lingualeo.com/uk>)

Наступним ігровим цифровим ресурсом є платформа **BBC Learning English**, яка є ідеальною не тільки для самостійного вивчення лексики англійської мови, а перш за все для роботи в класі. На платформі є декілька категорій, кожна з яких має перелік коротких відео (від 1 до 6 хвилин), з

прихованим субтитрами (Closed Caption) або окремо представленими текстом і одним або декількома тренувальними інтерактивними вправами на розуміння побаченого з можливістю повторного виконання і миттєвої зворотною зв'язком.

Такий метод вивчення лексики є одним з найбільш ефективних під час уроку, адже учні мають можливість слухати носіїв мови та максимально вдосконалювати навички вимови, акценту та інтонації, що є головними також і при читанні.



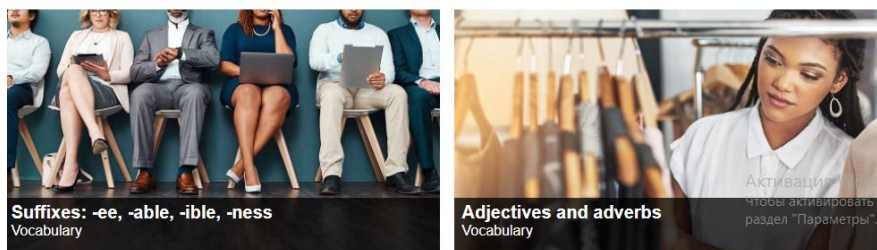
(Рис. 2.1.4 <https://www.bbc.co.uk/learningenglish/>)

Basic vocabulary with 6 Minute Vocabulary

Improve your vocabulary with 6 Minute Vocabulary (Basic), our English vocabulary series for beginner level learners. On this page you'll find a range of basic vocabulary programmes to boost your language skills. Each programme covers a key vocabulary point with all the explanations, examples and activities you need to become an English vocabulary champion - in just 6 minutes. Topics include adjectives, suffixes, phrasal verbs, lexical sets, weather words, homophones and much, much more.

Once you've completed these 30 programmes, why not listen to our **intermediate vocabulary** series. You can also improve your grammar with our **basic grammar** series and our **intermediate grammar** series. Then check your grammar knowledge with our complete **basic grammar reference** guide, **intermediate grammar reference** guide and **upper-intermediate grammar reference** guide.

6 Minute Vocabulary - Basic vocabulary

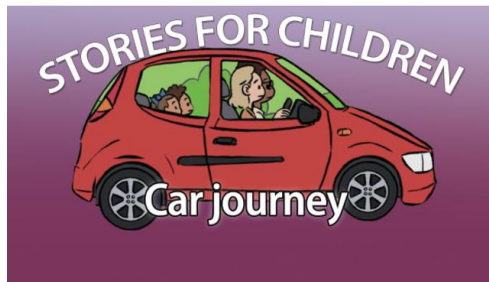


(Рис. 2.1.5 <https://www.bbc.co.uk/learningenglish/english/basic-vocabulary>)

На окрему увагу заслуговують розділи для дітей, які містять невеликі мультимедійні відеозаписи (4-5 хв.) із можливістю завантаження тексту до відеозапису. Прості і водночас легкі до запам'ятовування англomовні вирази та слова допоможуть розширити словниковий запас молодших школярів.

Stories for Children LOWER-INTERMEDIATE LEVEL

This is a series of animated short stories to help children learn English with their parents. Each story has a downloadable transcript and an activities pack to help children explore and use the language.



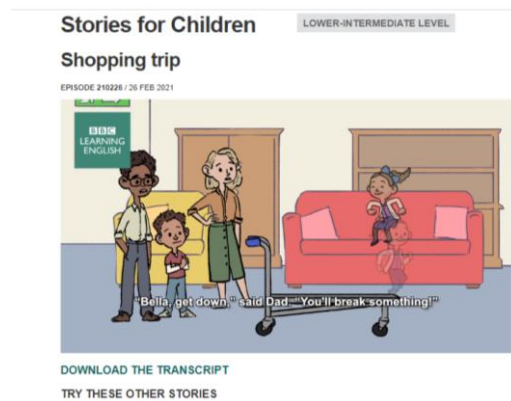
Car journey

EPISODE 210312 / 12 MAR 2021

In this episode, Bella and Joe go on a car journey and get lost on the way – can Bella help them find their way?



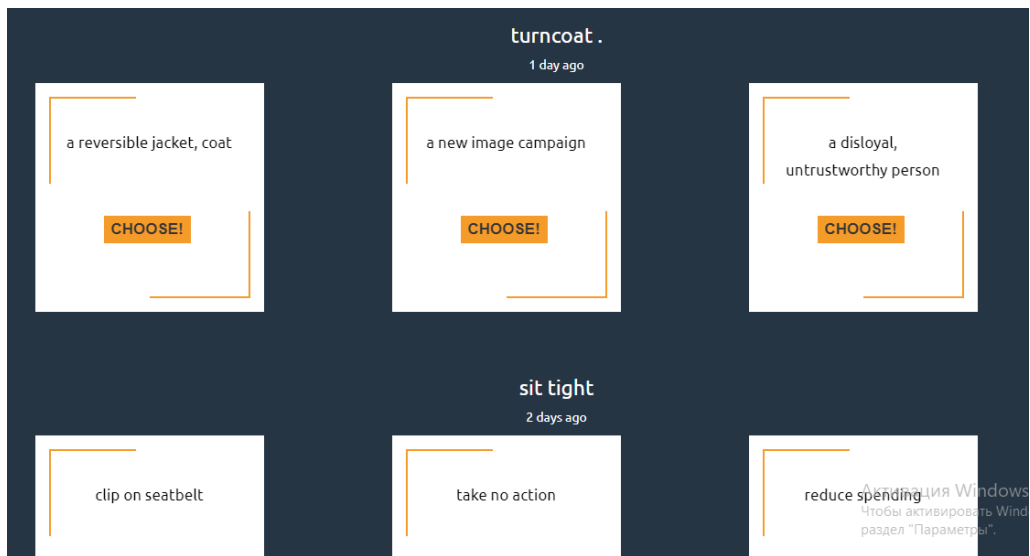
(Puc. 2.1.6 <https://www.bbc.co.uk/learningenglish/english/features/childrens-stories>)



(Puc. 2.1.7 <https://www.bbc.co.uk/learningenglish/english/features/childrens-stories/shoppingtrip>)

Аналізуючи ресурс, було простежено, що усі відеоуроки промарковані на відповідність рівню володіння англійською: від basic, lower intermediate до towards advanced, або A1, A2, B1, B1 +, B2, B2 +, що відповідає потребам молодших школярів (1-4 класи), учнів 5-9 класів та учнів старшої школи (10-11 клас).

Наступним проаналізованим ігровим цифровим ресурсом є онлайн платформа **OWAD (One Word a Day)**. OWAD побудована за методом інтерактивної гри (quizzes), де подається 1 слово і 3 «віконця» з імовірними значеннями. Відкриваючи правильний варіант значення слова, представляються всі можливі дефініції, а також синоніми та контекстуальне вживання.



(Рис. 2.1.8 <https://owad.de/word-show/turncoat-1>)

Аналізуючи цифровий ресурс OWAD, зроблено висновок, що вивчення лексики за допомогою цієї платформи підходить саме для учнів старших класів (10-11 класи) та при підготовці до ЗНО, тому що усі quizzes побудовані за принципом тестових завдань, які допоможуть учням старшої школи у підготовці до зовнішнього незалежного оцінювання.

Наступним аналізованим цифровим ресурсом є ігрова навчальна платформа Duolingo. Цей ігровий ресурс є оптимальним для молодших школярів, тому що у Duolingo уроки побудовані на картках, тестах та аудіюваннях. Користувачі можуть коментувати матеріали, а також об'єднуватись для спільного вивчення мови. Такі прийоми полегшують роботу вчителя і сприяють якнайшвидшому запам'ятовуванню учнями нових лексичних одиниць.

Вчитель або учень (якщо це самостійне вивчення) може обирати щоденну ціль роботи у додатку (від 5 – до 20 хвилин), для молодших школярів варто обирати просту або звичайну ціль заняття (5 – 10 хвилин), для того, щоб не перенавантажувати молодших учнів. Усі ігрові завдання розподілені за рівнями вивчення мови, тому аналізований цифровий ресурс підходить і для учнів середньої школи.

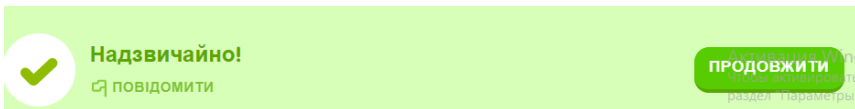
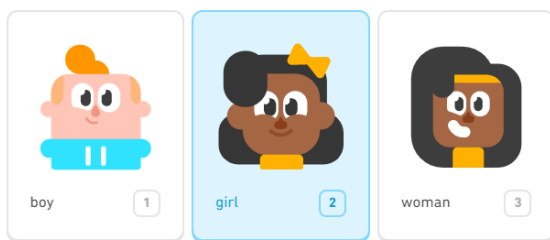
Чудово! Тепер виберіть щоденну ціль.

Проста	5 хв/день
Звичайна	10 хв/день
Серйозна	15 хв/день
Інтенсив	20 хв/день

ПРОДОВЖИТИ

(Рис. 2.1.9 <https://uk.duolingo.com/skill/en/Basics-1/1>)

Виберіть зображення для слова
«Дівчинка»



(Рис. 2.1.10 <https://uk.duolingo.com/skill/en/Basics-1/1>)

Наступним ігровим ресурсом для аналізу був додаток **ED(English Dom) Words**. Під час аналізу, було виявлено, що цей ресурс підходить як учням початкової, так і середньої та старшої школи, адже є можливість визначити рівень англійської для подальшої роботи, або також перевірити свій рівень, пройшовши невелике тестування:

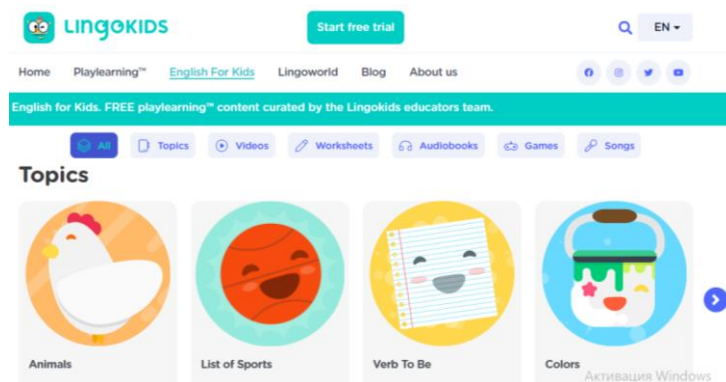


(Рис. 2.1.11 <https://www.englishdom.com/englishdom-words-app/>)

Наступний проаналізований ігровий цифровий ресурс — додаток Lingokids. Це один із найбільш популярних і доступних ігрових цифрових ресурсів для дітей дошкільного віку та молодших школярів. Програма є сертифікованою містить матеріал Oxford University Press. Також навігація дозволяє проводити навчання в ігровій формі не тільки під час уроку в школі, але й підходить для самостійного користування.

Основними методами та прийомами навчальної ігрової платформи Lingokids є:

- різноманітність тем для вивчення лексики (числа, алфавіт, кольори, форми, тварини, їжа — всього 72 теми для того, щоб поповнити англомовний лексичний запас);
- застосування відеороликів із субтитрами;
- прослуховування пісень;
- робота з інтерактивними картками;
- робочий зошит онлайн;
- аудіокниги.



(Рис. 2.1.12 <https://lingokids.com/english-for-kids>)

Одним із найбільш популярних аналізованих ігрових освітніх цифрових ресурсів є платформа «Розвиток дитини» (<https://childdevelop.com.ua/>). Основними прийомами роботи у розділі «Англійська мова» є лексичні завдання на малюнках і картках, які готові до друку. Також передбачені прописи, кросворди, таблиці для заповнення пропущених лексичних одиниць

з різних тем. Платформа орієнтована на навчання дітей початкової школи (1-4 класи).

Англійська мова для дітей (527)



(Рис. 2.1.13 <https://childdevelop.com.ua/worksheets/tag-eng/>)

Отже, проаналізовані ігрові цифрові ресурси містять необхідний матеріал для навчання лексики англійської мови безпосередньо на уроках в школі, а також є доступними та зручними для самостійної роботи вдома або під час дистанційного навчання. Різноманіття методів і прийомів вибраних цифрових ресурсів сприяє ефективному засвоєнню лексики як у початкових класах, так і у середній та старшій школах.

2.2 Особливості застосування електронних конструкторів для розробки ігрових навчальних завдань

Під час аналізу ігрових освітніх ресурсів окрему увагу варто приділити застосуванню електронних конструкторів для розробки ігрових навчальних завдань, адже застосовувати сучасні методи проектування та розробки ігрових методів навчання лексики допоможе сучасному вчителю не тільки покращити процес вивчення та запам'ятовування лексичного матеріалу з різних тем, але й стане у нагоді школярам, які зможуть готуватися до занять в

умовах дистанційного навчання, під час виконання домашніх завдань та опрацювання лексичного матеріалу самостійно.

Було проаналізовано наступні ресурси:

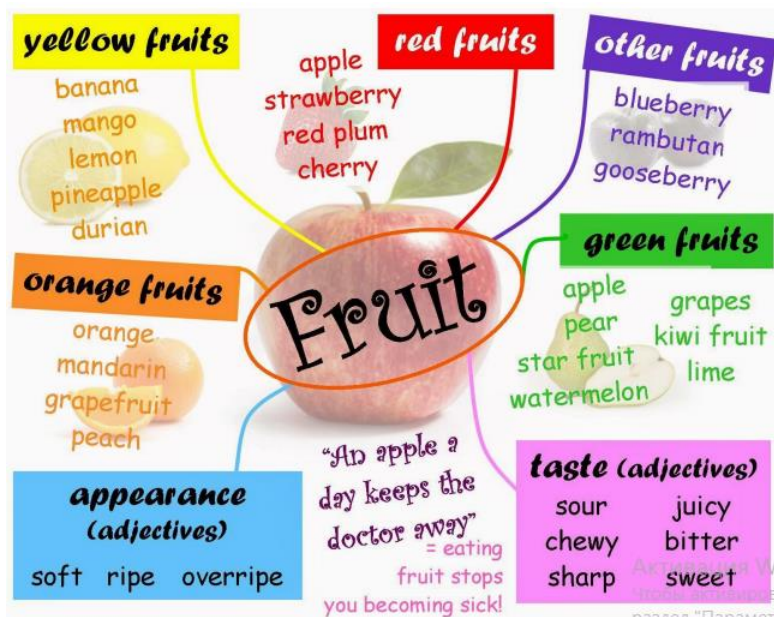
- *Lucidchart (mind map);*
- *Mindmaster (mind map);*
- *LearningApps;*
- *Classtime;*
- *Canva;*
- *Online Test Pad;*
- *Kahoot;*
- *Trello;*
- *Tagxedo;*
- *Padlet;*
- *AYIA (iMindMap);*
- *Genial.ly;*
- *Glogster;*
- *ThingLink.*

На уроках англійської мови можна створювати інтелект-карти (mind map) в залежності від теми, мети та завдання уроку. Найбільш ефективні результати дає використання таких карт під час роботи з лексичним матеріалом. При вивченні і закріпленні нової лексики вчитель може застосовувати наступні методи роботи з картами:

- складання розумових карт вчителем разом з учнями на уроці;
- складання розумових карт учнями на уроці індивідуально, в групі або в парі;
- складання розумових карт учнями вдома (як один із видів домашнього завдання).

Це можуть бути карти з певної лексичної теми. Схематично такі карти виглядають як сонце з безліччю променів. Перед учнями постає завдання —

зібрати всю лексику з однієї теми і разом, розподілити її по групах (якщо це можливо), показати ці зв'язки графічно (у багатьох це може викликати труднощі). Задля уникнення труднощів складання інтелект-карт, вчителю та учням можуть допомогти онлайн конструктори інтелект-карт (mind map) — Lucidchart (mind map) та Mindmaster (mind map). За допомогою онлайн конструкторів не тільки вчитель, але й учень з легкістю зможе створити карту з потрібним йому лексичним матеріалом, за необхідності редагувати та видаляти зайве.



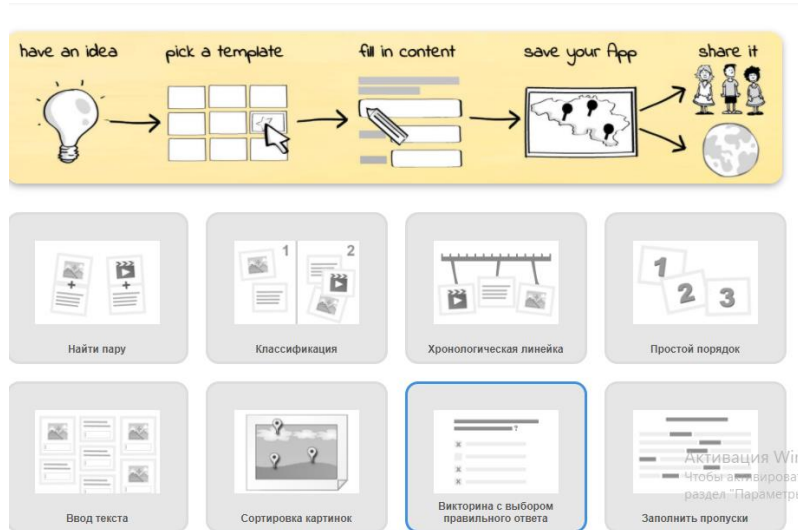
(Рис. 2.2.1 <https://www.mindmaster.io/>)

Наступною проаналізованою програмою є додаток *LearningApps*, який дозволяє створювати інтерактивні навчальні матеріали та цікаві завдання з навчання лексики англійської мови. Це можуть бути у вигляді тестові завдання, кросворди, вікторини, пазли — в залежності від віку учнів. В разі необхідності можна скористуватись напрацьованою базою завдань різних рівнів складності. Наявна напрацьована база буде доцільною для учнів під час самостійної роботи або під час дистанційного навчання.

Найбільш ефективними видами вправ, які можливо сконструювати у додатку (всі шаблони наявні у вільному доступі) є:

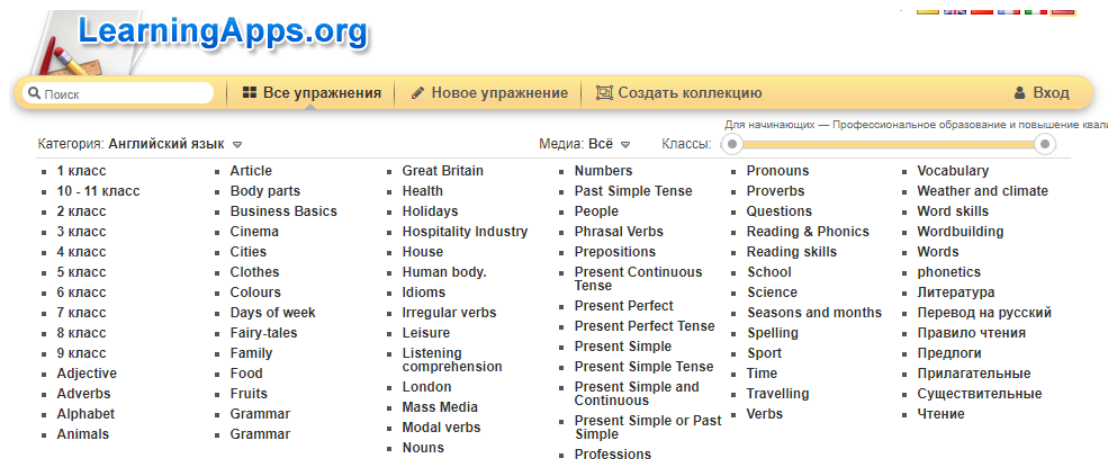
- «знайди пару»;
- «заповни пропуски»;

- сортування зображень;
- вікторина з вибором правильної відповіді;
- вгадування слів;
- слова із літер;
- кросворд (за темою).



(Рис. 2.2.2 <https://learningapps.org/createApp.php>)

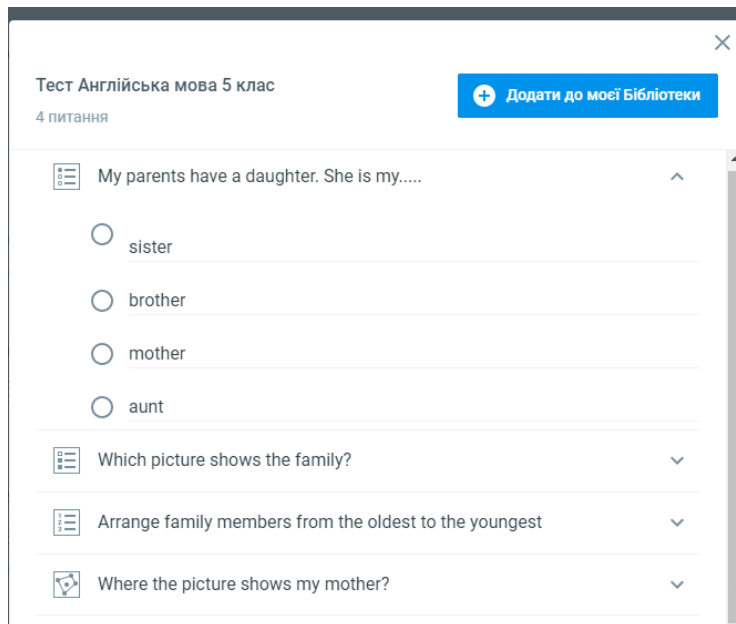
Важливим є той факт, що окрім можливості самостійно конструювати вправи, таблиці та завдання, додаток містить ґрунтовну теоретичну базу з вивчення лексики а також граматики англійської мови різних рівнів:



(Рис. 2.2.3. <https://learningapps.org/index.php?category=3&s>)

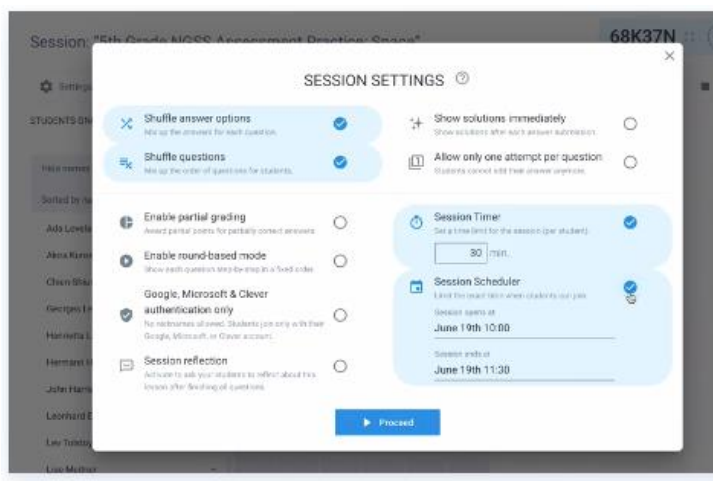
Наступний проаналізований онлайн-сервіс — *Classtime*, який дозволяє проводити тестові завдання у реальному часі. Вчитель має можливість не

тільки готувати тестовий матеріал, але й одночасно аналізувати активність та успішність учнів. Вчитель може зберігати усі свої онлайн напрацювання:



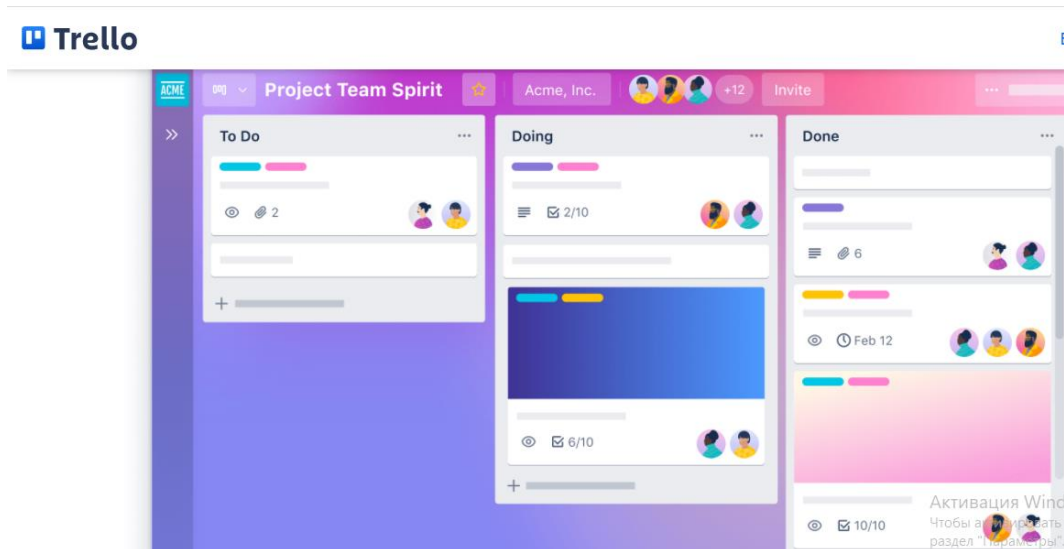
(Рис. 2.2.4 <https://www.classtime.com/search?query=%D0%B0%D0%BD%D0%B3>)

Для вчителя однією з головних переваг є створення Класів, використовуючи учнівські акаунти для доступу на Студентський Портал, та запрошувати до класу одним кліком. Учням не потрібні будуть коди сесій, і вони зможуть завантажити свої результати з минулих сесій.



(Рис. 2.2.5 <https://www.classtime.com/uk/student-assessment/>)

Одним із найбільш ефективних ресурсів можна назвати цифровий конструктор *Tagxedo* — онлайн сервіс для створення хмари тегів (слів). Такий конструктор дозволяє створювати хмари слів різної форми з



(Рис. 2.2.7. <https://trello.com/uk>)

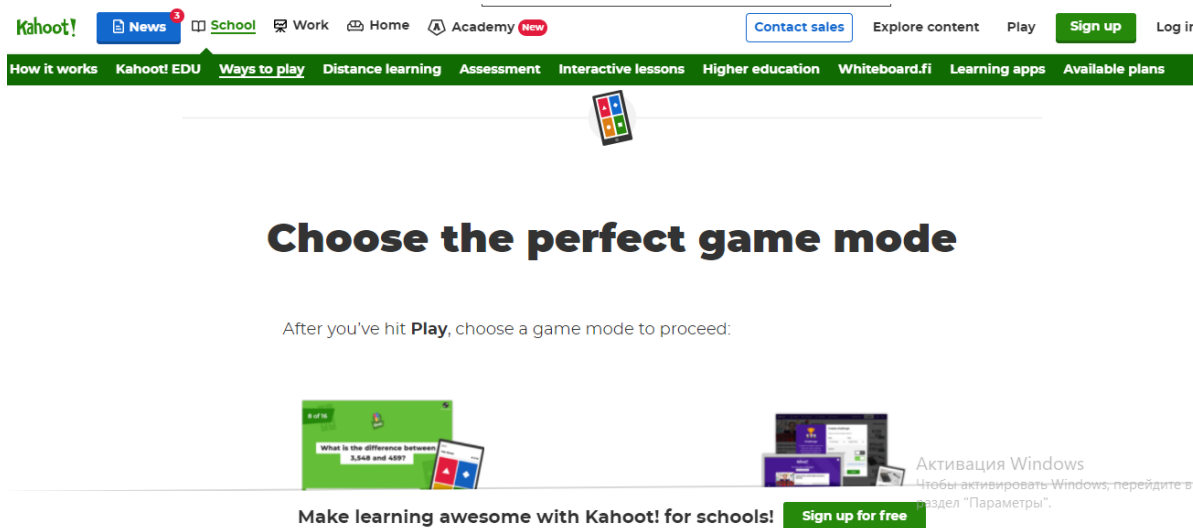
Наступний проаналізований ресурс можна порівняти із металевою дошкою в шкільному класі, на яку можна за допомогою магнітів чіпляти картки, записки, картинки чи фото. Це додаток *Padlet* (онлайн дошка). Вона має більші можливості, ніж інші аналізовані ресурси, так як в програмі на онлайн дошку можна прикріплювати не тільки замітки, картки, зображення, фото, але й розміщувати відео- та аудіо- файли, давати посилання на зовнішні ресурси. Перевагою онлайн дошки є й те, що на ній можуть одночасно працювати декілька людей. Користування дошкою є досить зручним. Щоб почати роботу з додатком, перш за все вчителю необхідно переглянути відеоінструкцію за посиланням https://www.youtube.com/watch?v=10_1eWOxCg0&t=140s та зареєструватися на сторінці [padlet.com](https://uk.padlet.com/).



(Рис. 2.2.8. <https://uk.padlet.com/>)

Також одною із найбільш ефективних та ґрунтовних ресурсів є додаток Kahoot — це навчальна платформа з вправами-іграми та можливістю створення своєрідних «змагань» між учнями. Вчитель може створити гру чи завдання онлайн на комп'ютері або в додатку і відправити посилання учням. Для роботи потрібно мати комп'ютер, проектор та смартфони у дітей в класі.

Є можливість підключатися та грати в режимі реального часу з іншими гравцями (гравці можуть бути навіть з різних країн) - такий формат роботи з додатком є актуальним для учнів старшої школи, які готуються до ЗНО або планують вступ до іноземних університетів. Вчителю варто почати з реєстрації на сайті <https://getkahoot.com/>. Далі вибрати один з видів Kahoot, який підходить для вивчення лексики англійської мови: тест, дискусія або анкетування. Додати питання (є можливість додати відео або картинку до кожного питання), та додати варіанти відповідей. Зберегти вікторину та провести гру-вікторину в класі. На проходження онлайн-вправи гравці (учні) мають певний час загалом та на кожне запитання зокрема. Вчитель має можливість отримати звіт про те, як учні пройшли завдання. Пошук навчальних матеріалів відбувається за тематикою. Вчитель чи учень може сформувати в своєму обліковому записі перелік вправ, які йому підходять.



(Рис. 2.2.9 <https://kahoot.com/schools/ways-to-play/>)

Отже, проаналізовані конструктори для створення ігрових завдань з навчання лексики англійської мови містять розгалужену систему

інструментів та прийомів для навчання лексики англійської мови. Використовуючи обрані додатки, вчитель формує змістову (теоретичну та практичну) складову електронного ресурсу відповідно до розроблених вимог та навчальної програми, систематизує теоретичний матеріал та практичні завдання з метою подальшого наповнення обраних ним додатків, встановлення взаємозв'язків тем та розділів предмету тощо. Протягом етапу підготовки до уроку з використанням онлайн конструкторів вчитель також має змогу з легкістю підбирати доцільні та зрозумілі учням шкільного віку аудіо, відео-фрагменти та іншу необхідну наочність, що сприятиме кращому розумінню поданого в ресурсі навчального лексичного матеріалу.

2.3 Система вправ із використанням ігрових цифрових ресурсів

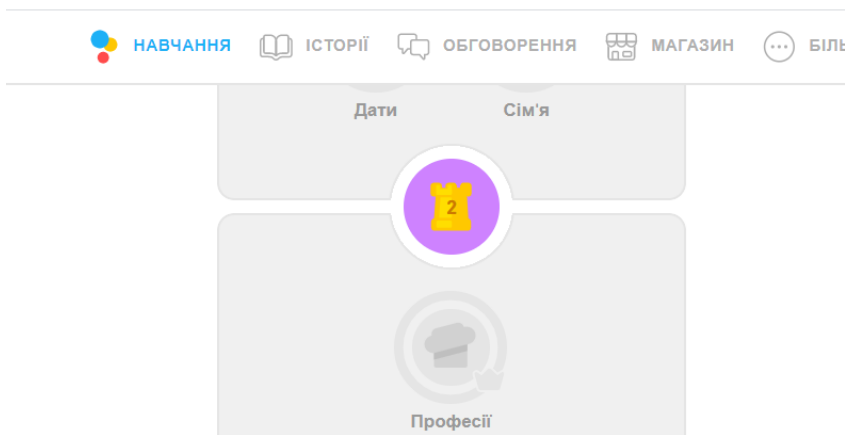
Використання ігрових цифрових ресурсів безпосередньо на уроках англійської мови у молодшій, середній та старшій школах можна поєднувати із виконанням вправ, які представлені у підручниках, тим самим підвищуючи інтерес та мотивацію учнів до вивчення та запам'ятовування лексики англійської мови з певних тем.

Задля аналізу були обрані підручники «Family and Friends» видавництва Oxford University Press (для учнів початкових класів) та «All Clear» видавництва Macmillan education для учнів середніх класів.

Для учнів молодших класів доцільним будуть вправи рецептивного характеру. Завдання дитини — сприйняти вербальну інформацію, запропоновану педагогом, а потім продемонструвати, як вона її розуміє, впізнає. Так, після введення нових слів з теми «професії» (Family and Friends 1, с. 30) проводиться гра за допомогою додатка Duolingo [У додатку вчитель обирає тему «професії» і пропонує виконати відповідні ігрові завдання на закріплення вивченої лексики із вибраної теми].



(Рис. 2.3.1 Family and Friends 1, с. 30)

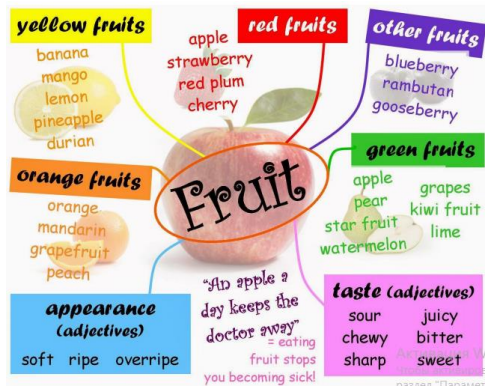


(Рис. 2.3.2 <https://www.duolingo.com/learn>)

Наступний тип гри може поєднувати роздатковий матеріал та ігровий цифровий ресурс, наприклад створення mind map з певної теми. Наприклад, тема «Lunchtime» (Family and Friends 1, с. 65 – 67). Вчитель разом з учнями створюють інтелект-карту з теми: «Кольори» та «Фрукти», поєднуючи лексичні одиниці у інтелект-карту. Діти показують на картках той чи інший лексичний матеріал, а вчитель додає це на карту. Відповідно, активізується групова робота учнів, а також завдяки створенню відповідної інтелект-карти, учні мають змогу запам'ятати якомога більше нових лексичних одиниць.

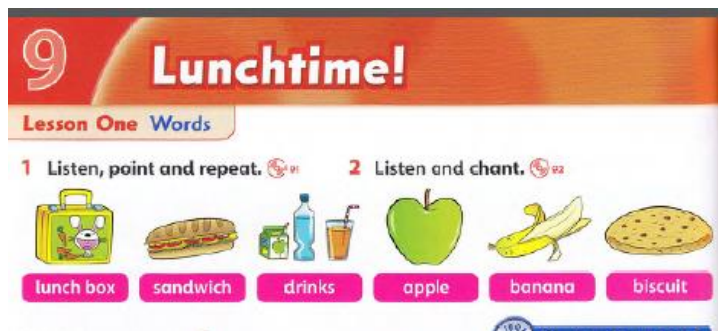


(Рис. 2.3.3 Family and Friends 1, с. 67)



(Рис. 2.3.4. <https://www.mindmaster.io/>)

Під час вивчення нового лексичного матеріалу доцільними є вправи рецептивного характеру. Завданням дитини є сприймання вербальної інформації, запропонованої педагогом, а потім учні можуть продемонструвати, як вони її розуміють, впізнають. Так, після введення нових слів з теми «Lunchtime» вчитель може провести інтерактивну гру «Накриваємо на стіл».



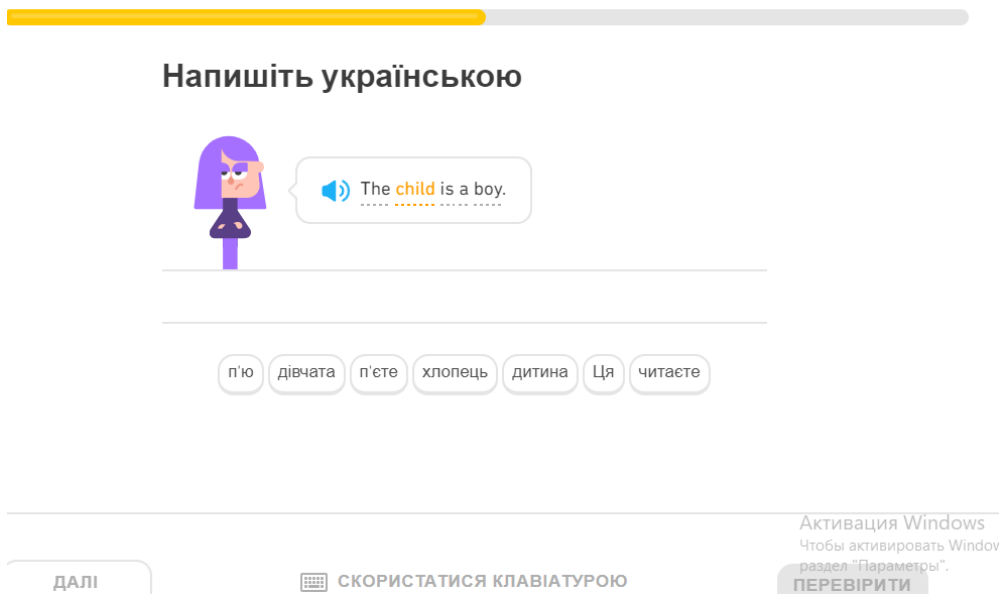
(Рис. 2.3.5 Family and Friends 1, с. 64)

Педагог звертається до дітей: «Я називатиму предмети, а ви будете класти їх на стіл»: «a fork, a knife, a plate, a cheese, a sandwich...», діти вибирають з набору іграшкового посуду та їжі відповідні предмети (чи малюнки) і розкладають їх на столі. Далі вчитель задля закріплення вивчених лексичних одиниць за допомогою додатка «Duolingo» пропонує прослухати і вибрати відповідні зображення, які відповідають аудіо запису.

Репродуктивні (відтворювальні) ігрові вправи вимагають, щоб дитина відтворила повністю чи видозмінено сприйнятий нею матеріал (звук, слово,

речення, текст). Вчитель може застосовувати додаток «Duolingo» для відтворювальних ігор.


Специфіка застосування продуктивних (творчих) вправ на заняттях з англійської мови полягає в тому, що навчальні завдання щодо їх виконання повторюються для різних мовленнєвих ситуацій, при вивченні різних тем. Виконання вправ-завдань, стереотипних діалогів та елементарних монологів має повторюватися в різних ігрових ситуаціях.




(Рис. 2.3.6 <https://www.duolingo.com/learn>)


Щодо системи вправ середньої школи, то одними з основних типів вправ можна представити вправи на формування знань нових лексичних одиниць з їх денотативного значення і навичок рецепції їх під час слухання аудіозапису. Прикладом такої вправи може бути:

[Учні слухають та повторюють нові лексичні одиниці. Далі з'єднують вивчені лексичні одиниці із зображенням]. (Лексична компетенція — places in town вимова тематичної лексики)

1  1.38 Listen and repeat the words. Match them with pictures 1–14.

chemist • church • cinema • hotel • library • museum • newsagent • restaurant • school • shoe shop • shopping centre • sports centre • supermarket • underground station

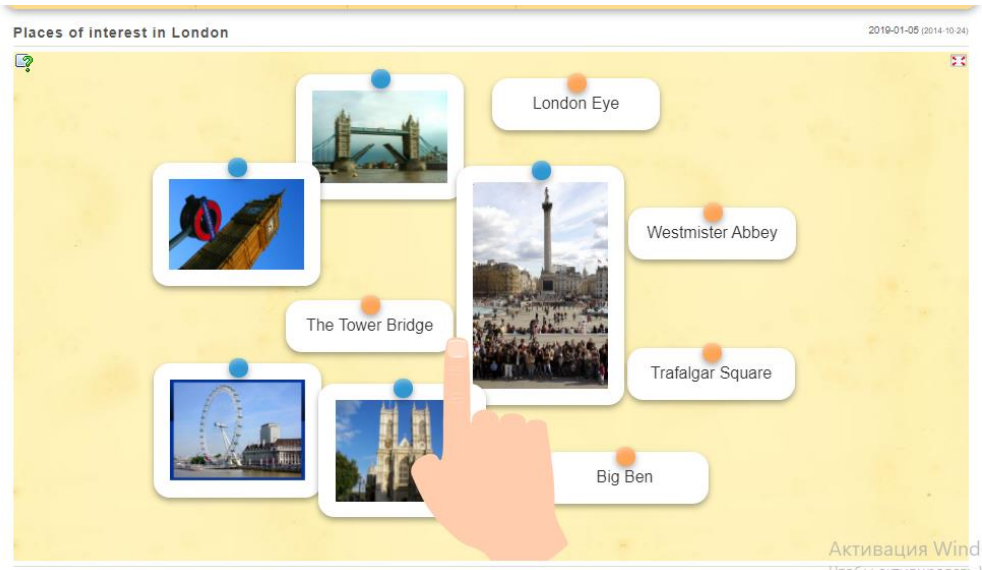


2  1.39 Listen to the six sounds. Match them with the places from exercise 1.

1 – underground station

(Рис. 2.3.7 «All Clear» с. 42, тема «Going places»)

Задля закріплення вивчених лексичних одиниць учням середньої та старшої школи можна запропонувати скласти відповідну інтелект-карту за вивченою лексикою за допомогою додатків Lucidchart та Mindmaster. Окрім роботи з підручником вчитель може запропонувати виконати завдання «Places of interest in London» за допомогою додатка *LearningApps*.



(Рис. 2.3.8 <https://learningapps.org/1167075>)

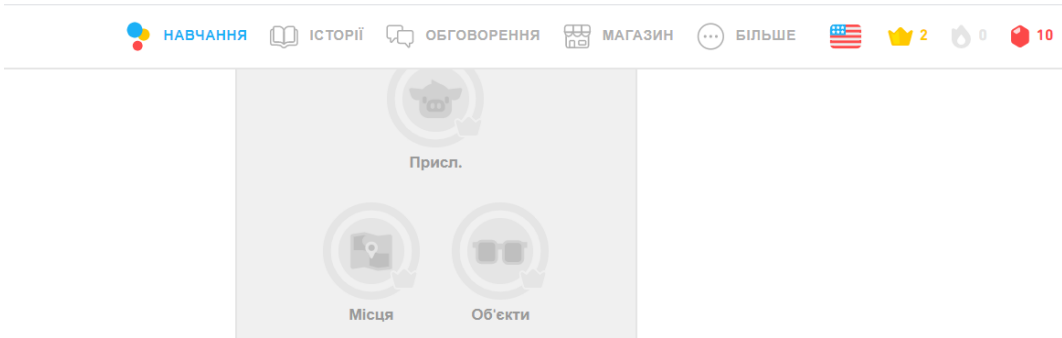
Наступний тип вправ спрямований на розширення семантичного поля лексичних одиниць, наприклад знань і навичок визначення контекстуальних значень, фраз на основі прочитаного тексту. Прикладом вправи може бути:

2 Read the text again. Match 1–5 with a–e. Write them in your notebook.

1 a mountain	a) the Adelphi
2 a football team	b) the Sugar Loaf
3 a river	c) Everton
4 a music group	d) the Mersey
5 a hotel	e) The Beatles

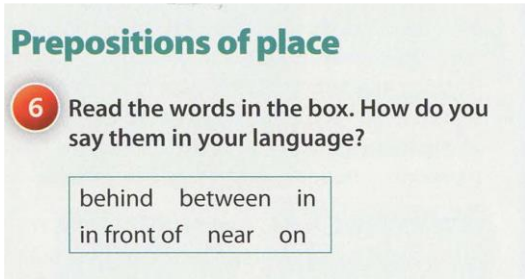
(Рис. 2.3.9 «All Clear» с. 43, тема «Going places»)

На закріплення вивченої лексики вчитель може запропонувати пройти інтерактивну гру за допомогою додатка *Duolingo* (вчитель вибирає тему: «Місця» та «Об'єкти»).



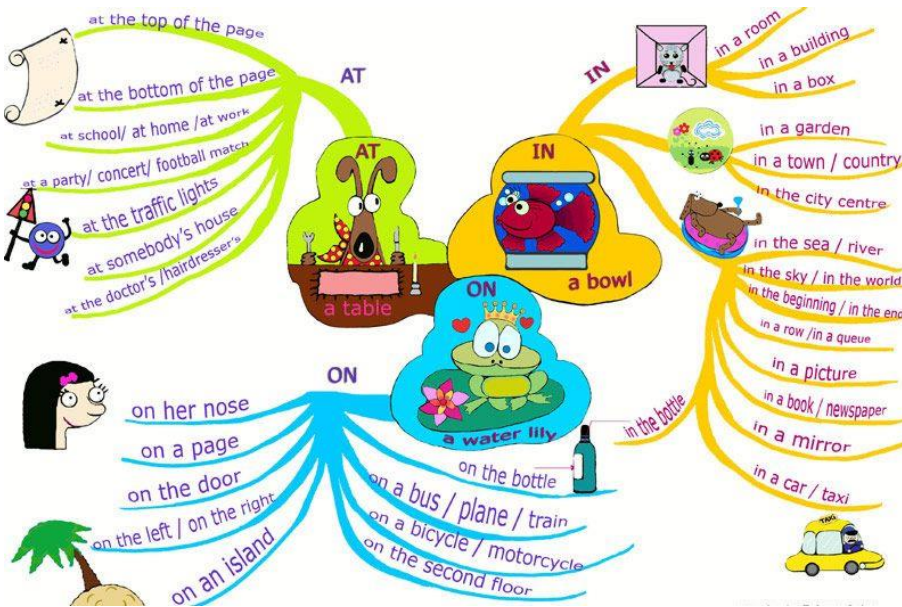
(Рис. 2.3.10 <https://www.duolingo.com/learn>)

Наступний тип вправ спрямований на вивчення лексики з теми «Prepositions of place». Учням потрібно прочитати та перекласти слова на українську мову:



(Рис. 2.3.11 «All Clear» с. 47, тема «Going places»)

Задля кращого запам'ятовування лексики з поданої теми вчитель разом з учнями можуть скласти невеликі речення або фрази і відобразити їх на mind map (Mindmaster). Створена інтелект-карта допоможе у виконанні домашнього завдання учнями та при підготовці до контрольної роботи:



(Рис. 2.3.12 (створено за допомогою програми *Mindmaster* <https://www.mindmaster.io/>)

Отже, запропоновані групи вправ можуть поєднувати роботу з підручниками та застосування ігрових цифрових ресурсів, як при навчанні дітей безпосередньо на уроці а також під час самостійної роботи. Такий метод змішаного навчання дозволяє урізноманітнити навчальний процес як завдяки виконанню вправ на основі інструкцій вчителя, традиційних автентичних джерел: підручників, довідників, словників, так і розробляти завдання за допомогою ігрових цифрових ресурсів: освітніх online-платформ, відеоматеріалів, електронних додатків тощо.

2.4 Особливості застосування ігрових цифрових ресурсів у навчанні лексики англійської мови

Під час аналізу обраних ігрових цифрових ресурсів (BBC Learning English; One Word a Day; Lingualeo; Duolingo; ED(English Dom) Words; Lucidchart (mind map); Mindmaster (mind map); Lingokids; «Розвиток дитини») були визначені основні переваги та недоліки самих програм, результати яких представлені у таблиці:

Таблиця 3. Переваги та недоліки ігрових цифрових ресурсів

Назва ігрового цифрового ресурса	Переваги	Недоліки
BBC Learning English	- велика кількість інформативних відео (від 1 до 6 хвилин) , розподілених за рівнями (A1, A2, B1, B1 +, B2, B2 +);	недостатньо матеріалу для молодших школярів (1 – 4 класи).

	<ul style="list-style-type: none"> - можливість виконання різноманітних завдань за темами; - значна кількість матеріалу з розмовної лексики; - можливість роботи з ресурсом як на уроці, так і самостійно; - безкоштовний ресурс. 	
One Word a Day	<ul style="list-style-type: none"> - доступний метод інтерактивної гри (quizzes) для роботи безпосередньо із значенням лексичних одиниць; - можливість зберегти прогрес та повертатися до вивченого матеріалу; - безкоштовний ресурс. 	розрахований тільки для роботи з учнями середньої та старшої школи.
Lingualeo	<ul style="list-style-type: none"> - можливість завантажити мобільний додаток для виконання завдань самостійно; - усі ігрові та навчальні матеріали розподілено від початкового (A1) до 	<ul style="list-style-type: none"> - деякі розділи є платними; - не завжди адаптований переклад, тобто якщо вам потрібно перекласти фразу, то сервіс буде

	<p>високого рівня (C1);</p> <ul style="list-style-type: none"> - можливість аудіовідтворення; - віртуальний герой-левеня має змогу давати підказки (зручно для дітей молодшого шкільного віку); - ігрова методика; - цікавий та інформативний підбір лексичних одиниць. Вони можуть бути тематичними (часи, емоції, кольори, країни, сім'я) або складатися з топ 100, 500, 1000 частотних англійських слів. 	<p>перекладати кожне слово окремо, а не всю фразу, через що переклад не завжди адекватно відображає контекст.</p>
Duolingo	<ul style="list-style-type: none"> - вправи супроводжуються теоретичним матеріалом; - доступ безкоштовний до всіх матеріалів; - кожен урок супроводжується теоретичним матеріалом у доступній формі; 	<ul style="list-style-type: none"> - уроки не систематизовані; - немає офлайн доступу; - деякі речення є беззмістовними (Наприклад: Твій ведмідь п'є пиво).

	<ul style="list-style-type: none"> - постійне повторення лексики в різних уроках. Лексика повторюється протягом різних рівнів, це сприяє якнайшвидшому запам'ятовуванню. 	
ED(English Dom) Words	<ul style="list-style-type: none"> - Вивчення лексики проводиться на конкретних прикладах; - наявна опція вибору тем відповідно до мети навчання - наявність опції «домашнє завдання»; - можливість вивчення лексики за фільмами, піснями та фрагментами із серіалів. 	<ul style="list-style-type: none"> - обмеження на певні теми через демо-версію; - повний доступ до всіх опцій можливий за умови придбання.
Lingokids	<ul style="list-style-type: none"> - велика кількість ігрового освітнього матеріалу для дітей дошкільного віку та молодших школярів (1 – 4 класи) у формі пісень та малюнків. - базові теми для 	<ul style="list-style-type: none"> - доступ до версії здійснюється тільки через підписку на ресурс; - більшість функцій є платними.

	вивчення лексики: числа, алфавіт, кольори, форми.	
--	---	--

На старшому ступені навчання активний розвиток отримують читання, монологічна і письмова мова, збільшується словниковий запас. Ведучий вид діяльності підлітка — міжособистісне спілкування. Ігрові цифрові ресурси методи дають можливість вивчати новий лексичний матеріал в ситуаціях спілкування, підвищуючи мотивацію до вивчення іноземної мови. Тому вчитель, який використовує ігрові цифрові ресурси на уроці англійської мови, організовує навчальну діяльність виходячи з природних потреб учнів.

Аналізуючи застосування обраних ігрових цифрових ресурсів (BBC Learning English; One Word a Day; Lingualeo; Duolingo; ED(English Dom) Words; Lucidchart (mind map); Mindmaster (mind map); Lingokids; «Розвиток дитини»), варто зазначити той факт, що формування лексичних навичок учнів повинно відбуватися поетапно, а ефективна організація процесу навчання молодших школярів (1–4 класи), учнів 5–9 класів, та старшокласників (10–11 класи) залежить не лише від доцільності вибору некомунікативних, умовно-комунікативних та комунікативних вправ, засобів навчання, стратегій, методів контролю, але й від критерію інноваційності та актуальності.

Тому на сьогодні найкращий спосіб формування англомовної лексичної компетенції є впровадження системи змішаного навчання, яке об'єднує традиції (очне навчання) із технологічним прогресом (з використанням ігрових цифрових ресурсів, мобільних пристроїв та комп'ютерних технологій), що дозволяє зробити заняття інформативнішими, цікавішими для молоді.

Отже, під час аналізу ігрових цифрових ресурсів були виділені найбільш популярні ігрові ресурси задля навчання лексики англійської мови, а саме: BBC Learning English; One Word a Day; Lingualeo;

Duolingo; ED(English Dom) Words; Lucidchart (mind map); Mindmaster (mind map); Lingokids; «Розвиток дитини».

Можна зробити висновок, що на сьогодні найкращий спосіб формування англomовної лексичної компетенції в учнів є впровадження системи змішаного навчання, яке об'єднує традиції (очне навчання) із технологічним прогресом (з використанням ігрових цифрових ресурсів, мобільних пристроїв та комп'ютерних технологій), що дозволяє зробити заняття інформативнішими, цікавішими для молоді.

Застосування ігрового методу навчання із використанням ігрових цифрових ресурсів сприяє виконанню важливих завдань щодо навчання іншомовної лексики:

- створення психологічної готовності учнів до мовного спілкування;
- забезпечення природної необхідності багаторазового повторення учнями лексичного матеріалу;
- тренування учнів у виборі потрібного мовного варіанта, що є підготовкою до спонтанної мови.

Вправи із використанням ігрових цифрових ресурсів роблять процес вивчення лексики цікавим заняттям. Крім того, гра дає можливість використовувати новий матеріал в ситуаціях спілкування, наближених до природних – у будь-якій грі є елемент несподіванки, а значить, мова буде спонтанною. Гра являє собою ситуативно-варіативні вправи, в яких створюється можливість для багаторазового повторення мовного зразка в умовах, наближених до реального мовного спілкування з притаманними йому ознаками — емоційністю, спонтанністю і цілеспрямованістю впливу.

Вибрані ігрові цифрові ресурси містять необхідний матеріал для навчання лексики англійської мови безпосередньо на уроках в школі, а також є доступними та зручними для самостійної роботи вдома або під час дистанційного навчання. Різноманіття методів і прийомів вибраних цифрових ресурсів сприяє ефективному засвоєнню лексики як у початкових класах, так і у середній та старшій школах.

РОЗДІЛ 3

РОЗРОБКА ЕЛЕКТРОННОГО ПОСІБНИКА З МЕТОДИКИ ВИКЛАДАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

3.1 Електронний посібник як новітній засіб навчання

Сьогодні, в процесі навчання поряд з класичними навчальними посібниками широко застосовуються електронні посібники, які використовуються як для дистанційного навчання, так і для самостійної роботи при очному та заочному навчанні. [12, с. 66]

На зміну класичному навчальному посібнику з'явився електронний.

Електронний навчальний посібник — це програмно-методичний комплекс, що забезпечує можливість самостійно засвоїти навчальний курс або його розділ. [14, с. 63]

Наш посібник має структуру згідно з вимогами МОН:

- електронний посібник містить стислий виклад матеріалу;
- текстовий навчальний матеріал подається з гіперпосиланнями та посиланнями;
- електронний посібник містить інформацію, яка призначена для досягнення навчальної мети та не відволікає увагу учнів;
- електронний посібник надає можливість розгляду основних теоретичних положень, застосування їх на практиці;
- завдання подані в інтерактивній формі, вони містять: тести, вправи, заготовки до практичних робіт.

Використання електронного посібника з методики викладання англійської мови при навчанні допомагає полегшити доступ і скоротити час вивчення предмету. Стосовно учня, може виконувати численні функції, виступаючи в ролі:

- викладача;

- експерта;
- партнера по діяльності;
- інструмента діяльності того, кого навчають. [14, с. 64]

Електронні навчальні видання покликані полегшити розуміння і запам'ятовування тверджень і прикладів, залучаючи в процес навчання і зокрема зорову і слухову пам'ять.

3.2 Характеристика засобів формування сайтів

Для створення власного сайту на якому буде розміщений електронний посібник, методичні довідники, лабораторні практикуми не потрібно платити великі гроші, не потрібні особливі знання мови гіпертекстової розмітки. В інтернеті є багато інтернет-сервісів, на яких можна створити повноцінний сайт легко та безкоштовно.

Найбільш популярні:

- Ucoz;
- Яндекс. Народ;
- Google.Sites.

Ми зупинили свій погляд на Google Sites через його основні переваги:

















- легкий і повноцінний інтерфейс;
- абсолютна безкоштовність;
- швидке створення сторінки;
- відсутність необхідності знання мови HTML;
- можливість установки доступу та спільного використання інформації;
- відсутність рекламних банерів;
- застосування хмарних технологій, тобто прикріплення на сторінку матеріалів з віддаленого сервера, а саме:







- електронні таблиці, текстові документи та презентації

Google диск;

- відеоролики YouTube;
- контакт з іншими продуктами Google: пошук, карти, календар.

Таблиця 1. Сервіси Google

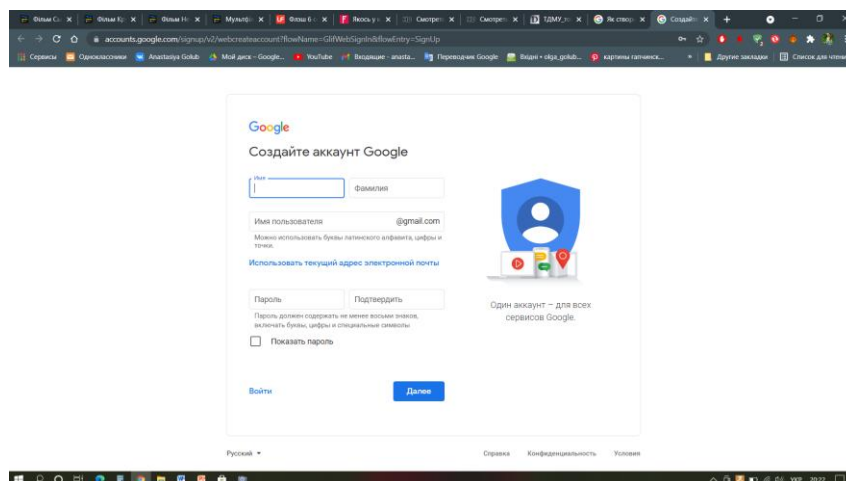
Іконка	Назва	Дефініція
	Пошук	Популярний пошуковий сервер
	iGoogle	Сервіс для створення персональних сторінок
	Google Chrome	Веб-переглядач, створений для швидкої і простої роботи
	Youtube	Сайт, що дозволяє завантажувати та переглядати відео
	Пошук зображень	Здійснює пошук зображень в Інтернет
	Пошук відео	Здійснює пошук відео в Інтернет
	Пошук книг	Здійснює пошук книг в Інтернет
	Пошук новин	Сайт новин
	Picasa	Програма для синхронізації фото на комп'ютері та в Інтернеті
	Latitude	Програма для знаходження друзів на карті
	Panoramio	Веб-сайт для розміщення фотографій, що дозволяє зберігати їх географічні координати
	Кarti	Набір карт, побудованих на основі безкоштовної картографії
	Диск Google	Онлайн-сервіс для зберігання файлів користувачів у «хмарному сховищі»
	Документи	Онлайн сервіс для роботи з документами, таблицями та презентаціями (пакети сумісні з Word, Excel, PowerPoint);
	Календар	Онлайн сервіс для планування зустрічей, подій
	Talk	Програма для спілкування в Інтернеті

	Cloud Print	Технологія, з допомогою якої принтер під'єднується до Інтернету і дозволяє друкувати віддалено
	Gmail	Безкоштовна електронна пошта
	Sites	Сервіс створення веб-сайтів
	Перекладач	Сервіс для перекладу
	Blogger	Сервіс створення блогів
	Reader	Сервіс для перегляду популярних тем

3.3 Методика створення електронного посібника за допомогою технології Google Sites


Google Sites (Сайти) — це сервіс від Google, що пропонує своїм користувачам послугу безкоштовного створення і розміщення сайтів у мережі Інтернет. [2]

Для створення такого сайту потрібно створити акаунт на gmail, тобто зареєструватись:




(Рис. 3.3.1 Вікно створення акаунту на Google)

Створити новий обліковий запис Google




Обліковий запис Google – це не просто Пошук.

Розмаїті, створені в чат, дитини, планувальник, бізнес-картки, організатори, співпраця, знайдіть та створіть. Користуйтеся продуктами Google на Gmail до Google+ і YouTube, переміщайте свої історії подорожі – все за допомогою одного мого користувача та паролі, все з постійним резервним копіюванням інформації, яку легко знайти (завжди ж) на Google.com.




Усе потрібне завжди під рукою.

Обліковий запис Google надає доступ до всіх ваших матеріалів – Gmail, фотографій тощо – з будь-якого пристрою. Зберігайте фото за допомогою зображень, або голосу. Отримуйте безкоштовну пошукову навігацію, завантажуйте зображення автоматично та навіть купуйте речі за допомогою телефону через службу Google Wallet.



Діліться вибіркою. Або діліться без меж.

Діліться вибіркою з друзями, сміюся (змішки, імена, в тому числі) на Google+. Запускайте відеоконференції з друзями, надсилайте текстові повідомлення одразу всім групам чи додайте в підписки людей, імена яких зацікавили. Вибір за вами.



Працюйте за стандартами майбутнього.

Користуйтеся можливостями майбутнього, щоб робити практично все. Спостерігайте, як колеги чи партнери завантажують фотографії, оновлюють таблиці чи редагують текст у реальному часі на відстані 1000 кілометрів. Документи Google: безкоштовні з обліковим записом Google.

Ім'я

Ім'я Прізвище

Вибірть ім'я користувача

@gmail.com

Створіть пароль

Підтвердіть свій пароль

День народження

День Місяць Рік

Стать

Я...

Мобільний телефон

+380

Ваша поточна електронна адреса

Доведіть, що ви людина

☐ Пропустити цей крок підтвердження (можливо, потрібно буде підтвердити номер телефону)

Введіть ці два слова:

Місце народження

Україна

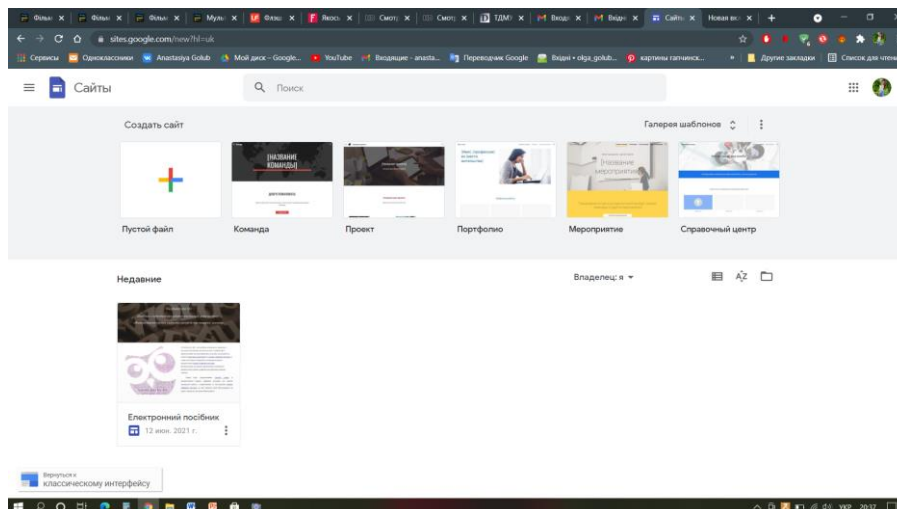
☐ Я приймаю Загальні положення та умови й Політику конфідентності Google

☒ Google може використовувати дані мого облікового запису, щоб персоналізувати очікувані +1 для вмісту й оголошень на веб-сайтах, які не належать Google. Про персоналізацію.

[Відео про безпеку](#)

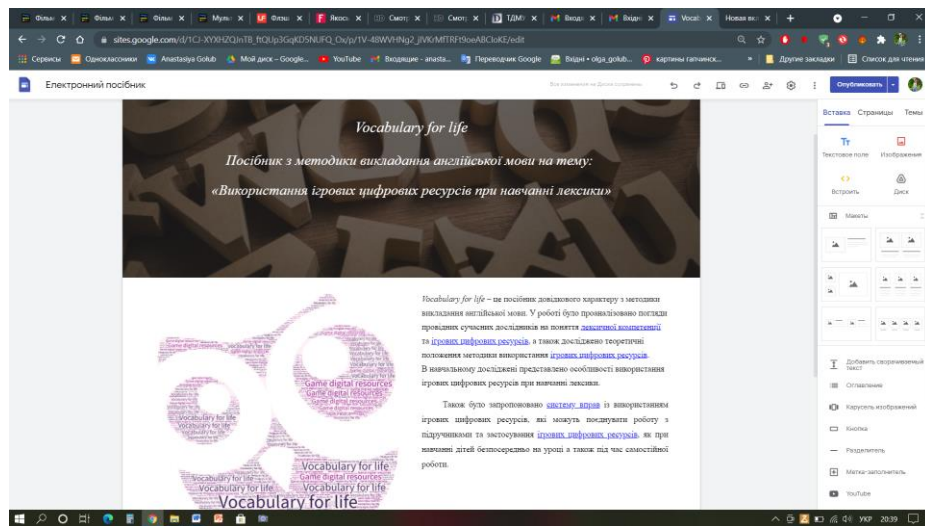
(Рис. 3.3.2 Форма реєстрації на Gmail)

Після цього в меню сайту Google вибираємо «Інші продукти від Google» і на сторінці продуктів Google потрібно обрати пункт «Sites». Після входу в акаунт натискаємо «Створити».



(Рис. 3.3.3 Вікно створення сайту)

В наступному вікні вибираємо «Пустий шаблон», вводимо назву посібника, його адресу, вибираємо «тему оформлення» і натискаємо кнопку «Створити». В результаті з'явиться пуста «Головна сторінка» сайту.



(Рис. 3.3.4 Готова головна сторінка посібника)

У верхній області розташовано назву посібника (змінити яку можна навівши курсор та натиснувши на неї), панель інструментів з наступними інструментами:

- «скасувати останню дію», «повторити останню дію»;
- «попередній перегляд»;
- «копіювати посилання на опублікований сайт»;
- «додати редакторів»;

Праве вертикальне меню містить три вкладки «Додати», «Сторінки», «Теми», за допомогою яких ми редагуємо сайт.

Вкладка «Додати» дозволяє користувачеві додавати на сторінку різні види контенту, а саме:

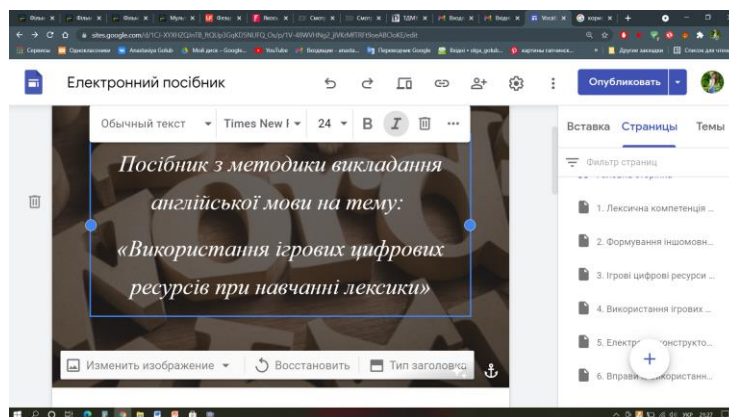
- текст (за допомогою кнопки «Текстове поле»);
- інший сайт (кнопка «Вставити»);
- файли з ПК (кнопка «Завантажити»);
- компонент роздільник між контентом (функція «Роздільник»);
- файли з Google Диска (функція «З Диска»);
- інші сервіси Google;
- документи Google;
- зображення або фото (кнопка «Зображення»).

Google Sites може містити як одну сторінку так і декілька, так як у нас посібник, ми використали шість сторінок не враховуючи головну. Вкладка «Сторінки» надає можливість створити нові сторінки та робити певні дії вже з існуючими:

- «Установити як домашню сторінку»;
- «Копіювати сторінку»;
- «Перейменувати сторінку»;
- «Створити підсторінку»;
- «Вилучити з панелі навігації».

Сервіс Google Sites надає 6 шаблонів тем для дизайну сайту. Їх можна знайти у вкладці «Теми» вертикального меню.

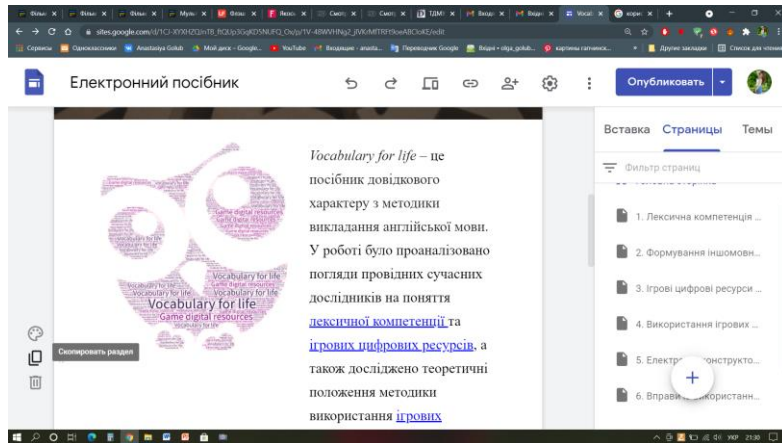
Користувач може обирати не лише тему дизайну сайту, але й змінювати стиль шрифту в запропонованих варіантів. Окрім теми, ми маємо можливість змінювати дизайн верхнього колонтитулу: достатньо навести курсор на область верхнього колонтитулу і з'явиться панель редактора.



(Рис. 3.3.5 Дизайн колонтитулу)

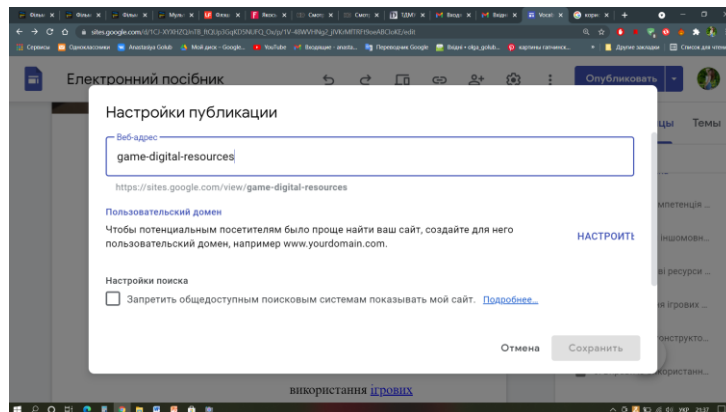
Змінювати дизайн розділів, а також копіювати та видаляти їх можна завдяки інструментам, розташованим ліворуч біля розділу:

- «Фон розділу» – можливість обрати один з трьох стилів розділу;
- «Копіювати розділ»;
- «Видалити розділ».



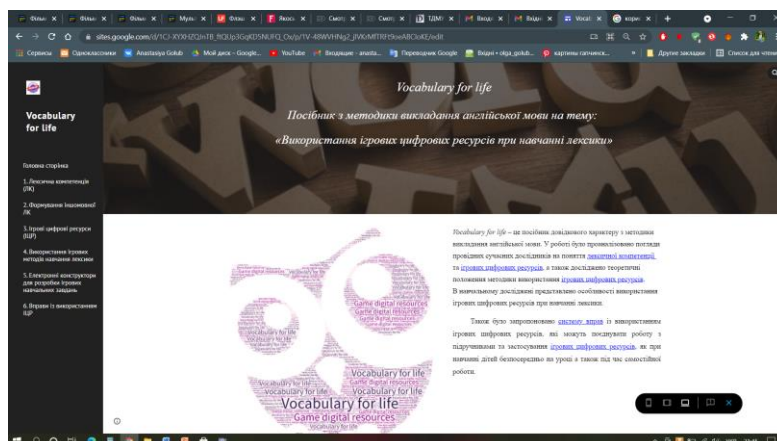
(Рис. 3.3.6 Зміна дизайну розділу)

Коли сайт готовий до опублікування, потрібно налаштувати параметри публікації в розділі «Параметри публікації», що знаходиться в меню кнопки «Опублікувати». Зберігаємо налаштування, та публікуємо посібник.



(Рис. 3.3.7 Налаштування публікації)

Отже, сервіс Google Sites зручно використовувати для створення простих інформаційних ресурсів, освітніх сайтів, електронних посібників, де необхідно надати спільний доступ іншим користувачам.



(Рис. 3.3.8 Готовий електронний посібник)

ВИСНОВКИ

Отже, відповідно до поставленої мети роботи, було проаналізовано ряд завдань, а саме:

- представлено основні погляди дослідників на поняття лексичної компетенції та ігрових цифрових ресурсів;
- проаналізовано теоретичні положення методики використання ігрових цифрових ресурсів та особливості використання ігрових цифрових ресурсів при навчанні лексики.

Отже, лексична компетенція — це здатність людини до коректного оформлення своїх висловлювань і розуміння мовлення інших, яка базується на складній і динамічній взаємодії відповідних навичок, знань та лексичної усвідомленості. Лексична компетенція це складне структурне утворення, яке включає в себе ряд таких складових як: сукупність знань, умінь і навичок, необхідних для здійснення комунікації; властивості особистості, необхідні для здійснення конкретної діяльності; здатність учнів справлятися з різними завданнями, тобто володіння способами вирішення проблем, досвід і здатність до досягнення мети в конкретній діяльності.

Так як однією з новацій сучасної освіти є застосування ігрових цифрових ресурсів під час навчання іноземної мови, було проаналізовано, що поняття ігрових цифрових ресурсів, їх створення і використання на уроках іноземної мови забезпечує модернізацію освіти та змістове наповнення освітнього простору, сприяє ефективності освітнього процесу, покращенню рівня мотивації та навчальних досягнень учнів, надає можливості для побудови індивідуальної освітньої траєкторії, гарантує рівний доступ учасників освітнього процесу до якісних навчальних і методичних матеріалів, створених на основі інформаційно-комунікаційних технологій, незалежно від місця проживання, форми навчання та інших особливостей.

У практичній частині роботи було виявлено, що проаналізовані ігрові цифрові ресурси дають змогу учням вивчати лексику англійської мови не тільки під час навчання у школі безпосередньо на уроці, а також і під час

самостійного навчання, вдома. Також обрані ігрові цифрові ресурси стануть особливо актуальними під час дистанційного навчання.

Також проаналізовані конструктори для створення ігрових завдань з навчання лексики англійської мови містять достатньо розгалужену систему інструментів а також прийомів для навчання лексики англійської мови. За допомогою використання обраних додатків, вчитель з легкістю зможе формувати змістову (теоретичну та практичну) складову електронного ресурсу відповідно до розроблених вимог та навчальної програми, систематизувати теоретичний матеріал та практичні завдання з метою подальшого наповнення обраних ним додатків, встановити взаємозв'язки тем та розділів предмету.

Також у роботі було запропоновано групи вправ, які можуть поєднувати роботу з підручниками та застосування ігрових цифрових ресурсів, як при навчанні дітей безпосередньо на уроці а також під час самостійної роботи. Такий метод змішаного навчання дозволяє урізноманітнити навчальний процес як завдяки виконанню вправ на основі інструкцій вчителя, традиційних автентичних джерел.

Перспектива результатів дослідження може визначатися можливістю використання їх у фаховій мовознавчій підготовці спеціалістів за програмами навчальних закладів, у підготовці до семінарських занять, у написанні рефератів, курсових робіт з мовознавства та педагогіки.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андреева Н. О. Мобільне навчання як нова технологія організації самостійної роботи студентів при вивченні іноземної мови. — URL: http://static.klasnaocinka.com.ua/uploads/editor/5020/571636/sitepage_72/files/zbirka_internet_konferencii_1_2.pdf
2. Андрухів Р.М. Використання засобу Google Sites для створення сайту професійно-технічного навчального закладу. — URL: <https://naurok.com.ua/vikoristannya-zasobu-google-sites-dlya-stvorenniya-saytu-profesiyno-tehnichnogo-navchalnogo-zakladu-14504.html>
3. Антоненко Т. А. Мотивация как фактор эффективного формирования иноязычной коммуникативной компетенции в информационном образовательном пространстве. Вестник Томского государственного университета. 2007. № 296. — С. 28–30.
4. Биков В. Проблеми та перспективи інформатизації системи освіти в Україні. Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 2 : Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання. 2012. № 13. — С. 3–18.
5. Биков В., Лапінський В. Методологічні та методичні основи створення і використання електронних засобів навчального призначення. Комп'ютер в школі та сім'ї. 2012. № 2. — С. 3–6.
6. Богуш А. М. Мовленнєво-ігрова діяльність дошкільників : мовленнєві ігри, ситуації, вправи : навчально-методичний посібник. К. : Видавничий Дім «Слово». 2005. — 720 с.
7. Бодрова Е.В., Трубайчук Л.В. Компьютерные игры в обучении иностранному языку. М. 2013. — С. 123 – 127.
8. Гавриш Н. В. Розвиток словесної творчості дітей як педагогічна проблема. Наук. вісн. Південноукр. держ. пед. ун-ту ім. К.Д.Ушинського. О., 2000. Вип. 12.— С. 5–12.
9. Горбунова Н. В. Лексична компетенція дітей дошкільного віку в сучасних дослідженнях. 2010. — URL: www.nbuv.gov.ua/.../Soc.../PD810_14.pdf

10. Горовий В. М. Інформаційна складова соціокультурної трансформації українського суспільства : монографія. Київ : НВЦ Нац. б-ка України ім. В. І. Вернадського, 2012. — 202 с.
11. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: навчальний посібник. К.: Академвидав, 2004. — 352 с.
12. Кононец Н. В. Розробка електронних підручників як інноваційний освітній проект вищої школи. — П:— С. 66–67.
13. Короткова І. П. Методика формирования лексической компетенции школьников посредством английского фольклора. Москва, 2012. — 120 с.
14. Кузнецова І. О. Електронний підручник як важливий компонент системи дистанційного навчання. — С: СевНТУ. — 2012. — № 127/2012. — С. 63–67
15. Лапінський В. В. Електронні освітні ресурси — дидактичні вимоги і класифікація. Педагогіка вищої школи: методологія, теорія, технології. 1 (3) (2 (50)). — С. 214–218.
16. Леонтьян М. А. Поняття «компетенція» і «компетентність» у теорії освіти. Наукові праці [Чорноморського державного університету імені Петра Могили комплексу «Києво-Могилянська академія»]. Сер.: Педагогіка. 2012. Т. 188. Вип. 176. — С. 73–75.
17. Литвинова С. Г. Методика використання технологій віртуального класу вчителем в організації індивідуального навчання учнів. 2011. — URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/32306880.pdf>
18. Манулейко З. В. Изменение моторики ребенка. — М. 2006. — 96 с.
19. Мельник О. Аналіз базових термінів та понять, які використані у дослідженні з питань проектування електронних освітніх ресурсів навчального призначення. Проблеми освіти. 2015. № 83 (II). — С. 83–87.
20. Мельник О. Проектування електронних освітніх ресурсів з математики для учнів початкової школи : дис. ... канд. пед. наук. Київ, 2017.

21. Мельник О.М. Основи визначення ефективності використання електронних освітніх ресурсів і планшетів у навчально-виховному процесі. Комп'ютер у школі та сім'ї. 2015. № 8. — С. 47–51.
22. Методика викладання іноземних мов у середніх навчальних закладах: Підручник. Вид. 2-е, випр. і перероб. Кол. авторів під керівн. С.Ю. Ніколаєвої. К.: Ленвіт, 2012. — 328 с.
23. Методика навчання іноземних мов і культур: теорія і практика : підручник для студ. класичних, педагогічних і лінгвістичних університетів . О. Б. Бігич, Н. Ф. Бориско, Г. Е. Борецька та ін. за заг. ред С. Ю. Ніколаєвої. К.: Ленвіт, 2013. 590 с.
24. Морзе Н. Метод навчальних проєктів — URL: <http://osvita.ua/school/theory/984>
25. Ніколаєва С. Ю. Цілі навчання іноземних мов в аспекті компетентнісного підходу. К. : Вид-во “Ленвіт”, 2010. № 2. — С. 11–17.
26. Ніколаєва С.Ю. Основи сучасної методики викладання іноземних мов (схеми і таблиці): Навчальний посібник. К.: Ленвіт, 2008. — 285 с.
27. Общеввропейские компетенции владения иностранным языком: Изучение, обучение, оценка : монография. Страсбург: Совет Европы, Департамент по языковой политике, 2001–2003. — 259 с.
28. Павлова Л.П. Формирование иноязычной лексической компетенции у студентов экономического вуза. Инновационные образовательные технологии. 2011. №2. — С. 44–50.
29. Плахотнюк Н.П. Класифікація навчально-ігрових проєктів у підготовці майбутніх учителів до інноваційної діяльності. Житомир, 2013. — С. 1 – 13.
30. Положення про електронні освітні ресурси. № 1060. 2012. — URL: <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/z1695-12>
31. П'ятницька-Познякова І. С. Основи наукових досліджень у вищій школі: Навчальний посібник. К. : Центр навчальної літератури, 2003. — 116 с.

32. Сиземина А. Е. Методика развития лингвистической компетенции студентов лингвистического вуза на основе формирования мотивационной базы обучающихся. Н. Новгород, 2009. — 84 с.
33. Слінчук В. І. Формування життєвих компетентностей учнів засобами навчального проекту на уроках. — URL: <http://eprints.zu.edu.ua/1610/1/20.pdf>
34. Смоліна С.В. Методика формування іншомовної лексичної компетенції. Іноземні мови. Київ.нац.лінгв.унів. 2010. №12. — 8с.
35. Федоренко Ю. П. Формування комунікативної компетенції старшокласників на сучасному етапі. Збірник наукових праць Полтавського державного педагогічного університету ім. В.Г. Короленка. Випуск 2. Серія «Педагогічні науки». Полтава, 2004. — С. 82–87.
36. Фетисова А. А. Методика управления фактором произвольности в процессе развития иноязычной лексической компетенции студентов: I курс, языковой педагогический вуз. М., 2010. 186 с.
37. Шамов А.Н. Лексические навыки устной речи и чтения — основа семантической компетенции обучаемых. Иностранные языки в школе. 2007. № 4. С. 19–25.
38. Шамов А. Н. Формирование лексической компетенции как основополагающая цель в обучении иностранному языку. Пятигорск, 2007.
39. Шатилов С.Ф. Методика обучения немецкому языку в средней школе. М.: Просвещение, 2016. — 223 с.
40. Шестак Н. В. Профессиональное образование и компетентностный подход . 2010. № 3. — С. 38–43.
41. Щеглова Н. В. Формирование коммуникативной компетенции в процессе обучения иностранным языкам. Историческая и социально-образовательная мысль. 2011. — № 4.— С. 105–107.
42. Ятаева Е. В. Учебный глоссарий как средство развития учебной иноязычнолексической компетенции в профессиональном языковом образовании. Екатеринбург , 2007. — 282 с.

43. Яшанов М. електронні освітні ресурси в системі засобів навчання інформатичних дисциплін. наукові записки [національного педагогічного університету ім. мп драгоманова]. сер.: педагогічні та історичні науки. 2013. вип. 115. с. 252–259.
44. Battro A.M. Digital skills, globalization and education. M. Suárez-Orozco, D. Qin-Hilliard. Globalization: Culture and Education in the New Millenium. Berkeley: University of California Press, 2004. — 290 p.
45. Beckett G.H., Miller P.C. Project based second and foreign language learning: Past, present and future. Charlotte, USA: Information Age Publishing, 2006. — 304 p.
46. Cameron L. Teaching languages to young learners. Cambridge: Cambridge University Press, 2001. — 274 p.
47. Caro, K., & Rosado, N. (2017). Lexis, lexical competence and lexical knowledge: a review. *Journal of Language Teaching and Research*, 8(2), P. 205-213. — URL: <https://doi.org/10.17507/jltr.0802.01>
48. Common European framework of references for languages: learning, teaching, assessment. Council of Europe. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2014.
49. Thompson J. B.. Books in the Digital Age. The transformation of Academic and Higher Education Publishing in Britain and the United States. Cambridge: Polity Press, 2005.

ДОДАТКИ**ДОДАТОК 1**

(Список ігрових освітніх цифрових ресурсів)

1. BBC Learning English — <https://www.bbc.co.uk/learningenglish/>
2. One Word a Day — <https://owad.de/>
3. Lingualeo — <https://lingualeo.com/uk/dashboard>
4. Duolingo — <https://www.duolingo.com/learn>
5. ED(English Dom) Words — <https://www.englishdom.com/englishdom-words-app/>
6. Lingokids — <https://lingokids.com/>
7. «Розвиток дитини» — <https://childdevelop.com.ua/>
8. LearningApps — <https://learningapps.org/>
9. Classtime — <https://www.classtime.com/uk/>
10. Canva — https://www.canva.com/uk_ua/
11. Online Test Pad — <https://onlinetestpad.com/>
12. Kahoot — <https://kahoot.com/>
13. Trello — <https://trello.com/uk>
14. Tagxedo — <http://www.tagxedo.com/>
15. Padlet — <https://uk.padlet.com/>
16. AYIA (iMindMap) — <https://www.ayoa.com/previously-imindmap/>
17. Genial.ly — <https://www.genial.ly/>
18. Glogster — <http://edu.glogster.com/>
19. ThingLink — <https://www.thinglink.com/>

ДОДАТОК 2

Електронний посібник Vocabulary for life —

<https://sites.google.com/view/game-digital-resources/%D0%B3%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%BD%D0%B0-%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%80%D1%96%D0%BD%D0%BA%D0%B0>